

昭和62年6月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第3号(通巻3号) MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

# MSX・FAN

6

1987  
JUNE

360yen

NEW

新作ソフト徹底研究

デーヴァMSX版  
トッパルジツプ

未来

超新作情報

COMING SOON

アニマルランド殺人事件  
デジタル・デビル物語

戦場の狼  
迷宮への扉

Sofia  
将軍

COLLECTION

パソコン通信

モデムカタログ&主要ネット紹介

LIST

ファンタムゲームズ  
おもしろくて  
入カラクラク  
プレイゲーム  
11本!

ATTACK

4大ゲーム完全攻略

ザナドゥ

ガリウフの迷宮  
魔性の館  
ウイングマン2





# SONY

まだ誰も知らない  
300面に広がる  
敵サランドラが  
ひそんでいる。

## Replican

6月21日発売

これがこのゲームのストーリー。つぎに、レプリカートがどんなに面白いのかを紹介しよう。ごく簡単にいうと、このゲーム、\*操縦。は簡単だけと\*操作。がとても難しい、つまり左右のキー操作だけで操縦しなければならないのだ。さらに、迷宮は全部で300面もある。画面に散在するバイトスライムを収納するたびにレプリカートはどんどん長くなり、当然、高度なテクニックが必要になってくる。ただし、パワーアップバックを手に入れると、ボディが短くなったり、武器をもつこともできるのだ。最終面目には、あのサランドラが待っているぞ。さあ、最初にサランドラを倒すのは誰だ、レプリカート。の製作を急いだ。このレプリカートを操縦する青年の名はディック。彼はサランドラ地下迷宮へと向かう。途中にあるパワーアップバックを装着して行けば、必ずサランドラを倒せるだろう。

## レプリカート

HBS-G062C ..... ¥5,800

© KLON / Sony Corporation  
(64K以上、V-RAM128K)

MSX2

マジックプレートをあけると出現するパワーアップバック

- B** バリアバック  
60秒間、敵や壁に接触しても死なずにいれる。
- S** スピードダウンバック  
レプリカートの進行スピードが1段階ダウンする。
- F** ファイアバック  
火炎放射装置で連射可能。最後まで装填できる。
- T** タイムストップバック  
60秒間タイムカウントを停止させることができる。
- O** オールクラッシュバック  
画面上の敵を一瞬のうちに倒すことができる。

これが、敵のキャラクター



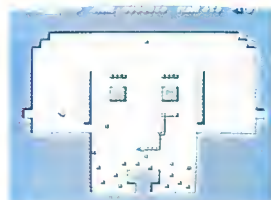
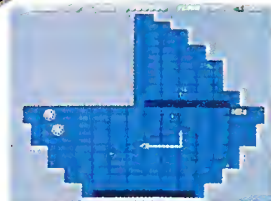
ZAKO

ZAKO

ZAKO BOSS

MARU BOSS

TAKO BOSS



# 今月のスリ





## これは、あのロングセラーソフトのMSX2版。

このゲームの最終目的は、闇の世界を支配する赤いドラゴンを倒すことにある。その手がかりはただひとつ。勇敢な冒険者たちよ、いますぐに旅立とう。

### ザナドゥ

HBJ-G056D.....¥7,800

©FALCOM 開発元:日本ファルコム(株)  
0425-27-6501 (64K以上、V-RAM128K) MSX2



## レリクス・ミステリーワールドへ、ようこそ。

ここは、謎に包まれた不気味で恐ろしいレリクスワールド。一歩足を踏み入れたが最後、真の目的を見つけるまで君は二度とその世界から帰れないのだ。

### レリクス

HBJ-G058C.....¥7,200

©BOTHEC 開発元:ボーステック(株)  
03-407-4191 (64K以上、V-RAM128K) MSX2



## Märchen Veil I

## 美しいビジュアルとサウンドが君の心を奪う。

絵本のような美しいビジュアルに現れる王子、それが君である。愛と勇気をもって立ちあがれ。君と愛を誓い合った姫の待つフェリクスへ戻るのだ。

### メルヘンヴェールI

HBJ-G057D.....¥7,900

©SYSTEM S.A.C.O.M 開発元:システムサムコム  
03-635-5145 (64K以上、V-RAM128K) MSX2



## 男を試すスリリングな冒険が、いま始まる。

究極のロールプレイングゲームがこれ。伝説の勇者ロトに生まれかわり、画面の中の大冒険に挑戦しなければならぬのだ。竜王を倒し、ローラ姫を救え。

### ドラゴンクエスト

HBJ-G061C.....¥6,400

©ENIX 開発元:(株)エニックス  
03-366-4251 (64K以上、V-RAM64K) MSX2



## KINETIC CONNECTION

## 最強の武器は、キミの知能指数と集中力だ。

君の目の前には、カラフルな不定形パターンがいくつも動き回っている。この動画を組み立てて1枚の絵を完成させなければならない。全精力を傾けろ。

### キネティックコネクション

HBS-G051D.....¥6,800

©SAOATO TANEOKA  
(64K以上、V-RAM128K) MSX2



## 雀聖

## 強力な思考ルーチンとリアルな卓デザイン。

12人の幻の雀士達、それが雀聖だ。君はその雀聖に招かれた名誉ある雀士。もちろん対戦相手は最強の打ち手ばかり。緊迫した空気の中で、いざ勝負。

### 雀聖

HBS-G059C.....¥6,800

©ChaiNoir, inc./Sony Corporation  
(64K以上、V-RAM128K) MSX2

## 新発売



## ゲームフリークなら、これはもう必需品。

新聞発サイコロパッド採用のジョイパッド。指の動きがそのままゲームに伝わる。16発/秒の連射もできる秘密兵器。ジョイパッド 器 JS-303T ¥2,000(連射機能付)



このジョイタッパーを君のジョイスティックにつなぐと、なんと5-24発/秒までの連射ができるのだ。ゲームフリーク必携の連射アダプター JSS-11 ¥2,000

●カタログ送呈=住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ係へお申し込みください ●MSXはアスキーの商標です ●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。





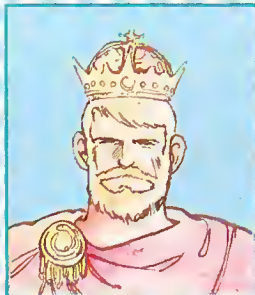
Romancia  
ドラゴンクエスト



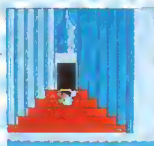
近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

かわいさあまって  
難しさ100%

「今月の告白」  
ロマンシア国王  
ファネッサ3世の巻



MSX はアスキーの商標です。



あちこちに仕掛けられたトラップもさることながら、もともとのストーリー自体がひねくれてある。もっとも、わたしとしては、そのへんが非常に気に入っているわけなんだが……。こちらの思ったノ



今日は、わたしがみなさんに「ロマンシア」のおもしろさをお教えしよう。  
わたしはかつて、これほどナゾが多く、奥が深く、まあ、言ってみれば意地悪なゲームを見たことがない。  
これでは、カofファン=フレディ王子が人間不信に陥るのもしかたがあるまい。

、通りに進んでしまうゲームほど、つまらないものはない。

その点「ロマンシア」は、こちらのおもわくを見事

つまり、ゲームの神髄は、やる側のウラをかくことであり、そこをとらえた「ロマンシア」こそ、ゲームの中のゲームといえよう。

次回の「今月の告白」は、アソルバ王国 クリスト4世の巻です。

どーぞ、おたのしみに！



☆☆☆ 好評発売中 ☆☆☆

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2D	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2D	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2D	¥6,800
PC-8801/88F/MSX88	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom  
日本ファルコム株式会社  
〒190 東京都立川市狹間町2-2-19 カレービル  
TEL.0425(27)650-110





# MSX・FAN 6月号 1987 JUNE CONTENTS

## FAN ATTACK

6 ひろ〜いグリーク城内をお見せします!

### ガリウスの迷宮

魔城伝説II

14 STAGE7までのマップを一挙公開!

### 魔性の館

ガバリン

18 遊び心が楽しいアドベンチャーゲーム

### ウイングマン2

キータクラの復活

## FAN ATTACK SPECIAL

23 レベル7まで一気に突破! オマケは背景ブロックリスト

### 完全攻略 ザナドゥ

## FAN COLLECTION

40 “通”になれる、知り合いが増える、お金もかかる!

### パソコン通信

33 MSXにまつわる★楽しい★トクする情報満載

### FAN FAN BOX

●ウワサの〈武尊〉に会ってみた……………ほか

☎03-431-1627

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の4時から6時の間、上の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

## FAN NEWS

101 メガROM版は惑星戦の練習モード付き!

### ディーヴァ

アスラの血流

104 テカキャラが楽しいアクションRPGだ

### 未来

107 異次元のサバイバル大レースに挑戦だ!

### トップルジップ

52 ネットワークゲーム第2弾の実況報告だ!

### THE LINKS PAGE

●『A1グランプリ イン アメリカ』を体験!!

55 MSX・FAN専用のネットワークなのだ!

### MSX・FAN・NET

●内容充実! まますます楽しくなってきた!

57 打ちこんですぐに遊べるプログラムゲーム集

### ファンダム

●FIGHT with SQUARE/STAR FLEET/CHOP & CHEP/Sonic/DOUBLE BLOCK BREAK/ビタ!/無/こわ〜い横断歩道/CHANGE COURSE/ショートホール/はばとび

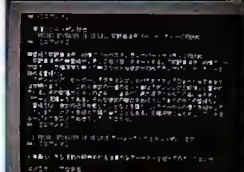
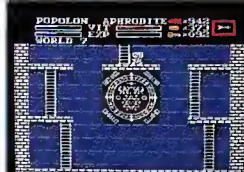
110 思いつきりの超新作ソフト顔見せコーナー

### COMING SOON

●将軍/アニマルランド殺人事件/女神転生〜デジタル・デビル物語〜/戦場の狼/迷宮への扉/Sofia

88 読者アンケート

116 FAN VOICE





FAN ATTACK

# ガリウスの迷宮

THE GARIUS

大魔司教ガリウスに誘拐された幼子  
パンパースを救うため、勇者とその  
妻は、数多くの悪霊軍団とワナが待  
ち受ける謎の迷宮へと乗り込んだ！

～魔城伝説II～

コナミ

☎03-264-5678

発売中

媒体



対応機種

MSX

MSX2

RAM

8K

価格

4,980円







# 愛するパンパースを助けるぞ!

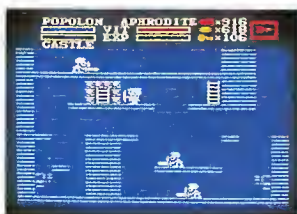
大魔司教ガリウスを倒すためには、グreek城内から続く10個の世界を順にクリアしなければならない。各ワールドにはそれぞれ大悪魔がいて、9匹倒すと最終の10ワールドへの道が開かれるのだ。なんて、言葉で説明すると簡

単だけど、次のページを見てもらうとわかるけどグreek城はメチャクチャに広いんだ。いたるところにワナが仕掛けてあったりして、なかなか外の世界(ワールド)へ進むことができないぞ。まずは城内を制覇することだ!

## ガリウスは城の外にいる!

各ワールドへ行くには、それぞれ城内のどこかにある門を探してくぐらなければいけない。門を開けるにはグレー

トキーが必要なんだけど、ワールド2以降は大悪魔を倒さないと手に入らないのだ。

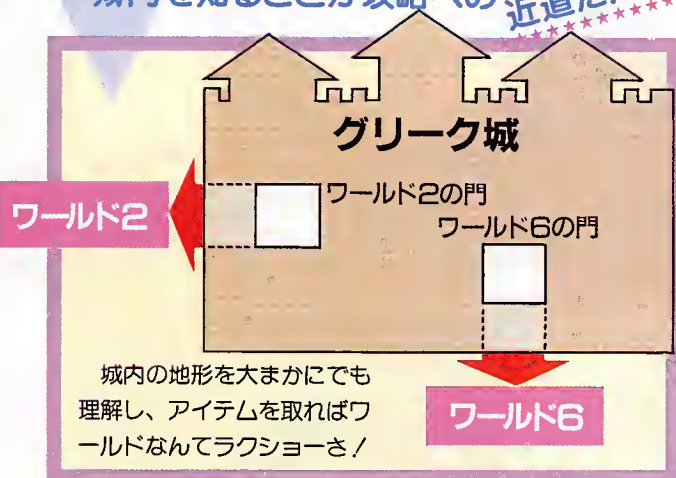


グ  
レ  
ー  
ト  
キ  
ー



①ワールドの入口(門)はあちこちにあるが、鍵が合わないとかに入れない ②実はこの鍵にはプレイヤーの体力の最高値を上げてくれる働きもあるのだ

## 城内を知ることが攻略への近道だ!



## 2人の性格を理解して戦おう

ポポロンとアフロディテの攻撃能力には別々の特徴がある。ポポロンでは簡単に行けたところでもアフロディテでは歯が立たなかったり、その逆の場合もあるんだ。城から

外へ出ると、女人禁制のワールドなどがあるので、うまく2人を交代させながら戦おう。アイテムを取ることで多少能力は変化するけど、最初はポポロンのほうが断然有利だよ。

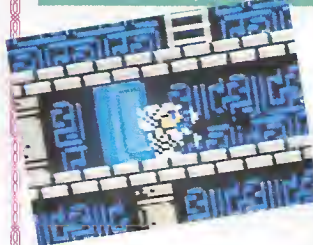


①おいらは力持ち。重い扉も押せるし岩だってへっちゃらさ。肉弾戦ならまかせなさい。でも金づちなんだよねえ ②力は弱いけど新体操みたいに身軽に動きまわれるのよ。剣を振る攻撃より、水中での持久力のほうが自慢なの

### 攻撃能力比較表

項 目	ポポロン	アフロディテ
ジャンプ力	ジャンプキーを押す時間によって滞空時間が変化	一定
アロー(セミックアロー)	2連射できる	3連射できる
マイン(地雷)	2個セットできる	3個セットできる
岩	3回で破壊	15回で破壊
回転扉	押せば通れる	通れない
水中での体力減少	激しい	ゆるやか

たとえば 回転扉は



たとえば 水中では



①アフロディテには押せない重い回転扉。こんな時は状況に応じて主人公を交代させるのもとても重要なことです ②ああ、苦しいよぉ～。水中や溶岩の中は脱出するのが難しいんだ。ポポロンのときに落ちたらずくに交代しよう



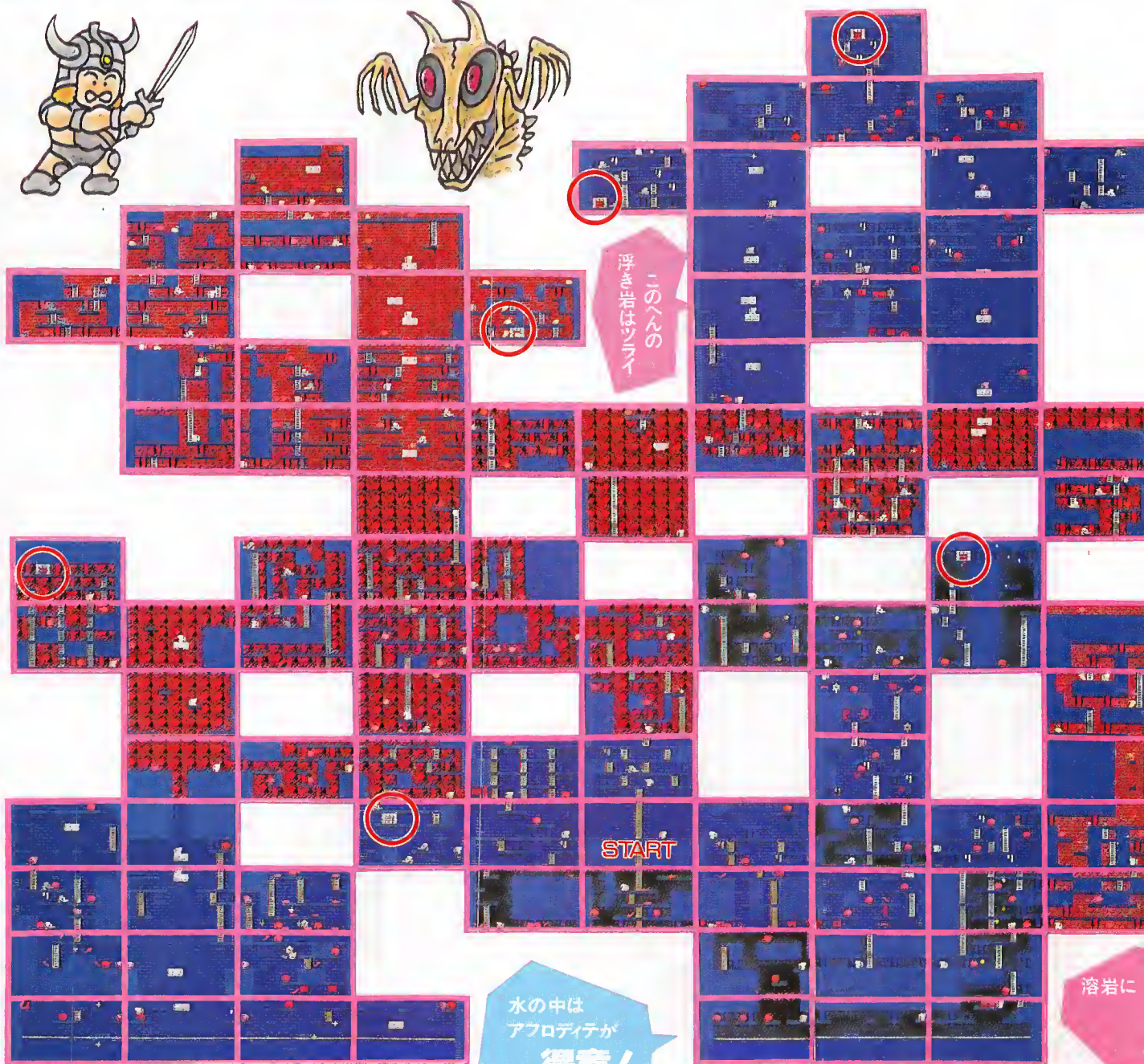


グreek城内をドーンと公開だ。これで迷子にならずにすむね。アイテムのほとんどは城内で手に入るんだけど、どこに何が出るかはナイショ。

また、マップ上にワールドの門の位置が示してあるけど、

どれが何ワールドへ続くのかは自分で確かめてみてね。

上下左右まんべんなく広いこの城内。上へ行けば行く程アクションがきつくなっている。浮き岩の乗り移りが攻略のポイントだぞ！



○はワールドへの門の位置を示しています



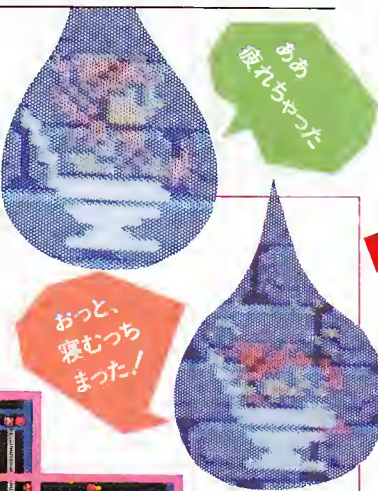


# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～

## 👉 疲れたら堂々と休みましょう!

えっちらおっちら。この長い冒険に疲れたキミ、主人公を休ませてあげよう! 2人はポーズをかけるとどんな危険な状態にあってもトイレしてしまうのだ。さらに放っておくとおぼれちゃう。ちなみに前作ではポーズをかけると布団で寝てしまったそうデス



## グreek城は危険がいっぱい!

城内はワールドよりずっとアクションがハード! 特に縦と横に動く浮き岩が交差するところなんかは、テクニッ

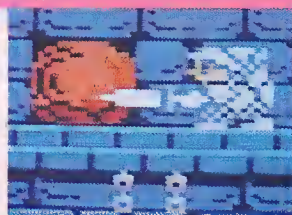
クがないと下まで落ちてしまうのだ。でも、危険なところに限って重要なアイテムが隠されていることが多いぞ。

とりあえず

### こわし岩をつつけ

基本的にはこわし岩の中にアイテムや神殿が隠されているんだ。見つけたらとにかく突いてみよう。

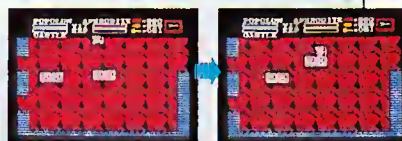
👉ズンズンズン。邪悪な岩はどかしましょ。土方もやるボポロンでした



とりあえず

### 浮き岩にうまく乗れ

浮き岩に乗れないヤツは城の上には行けないぞ。



👉最も難しいのが縦から横への乗り移り。コウモリがいらないと簡単なのだ

とりあえず

### ベルを探せ!

これを取れば、今持っているグレートキーに対応するワールドの門に近づくとリーンと音が鳴るんだ。だからいちいち門の前に立って確かめる必要もなく、音



👉門の位置がわかると、すごくゲームしやすくなる

のするほうに進めば迷子になることもない。スタート地点の右下あたりをよく探すと見つかるかも……。

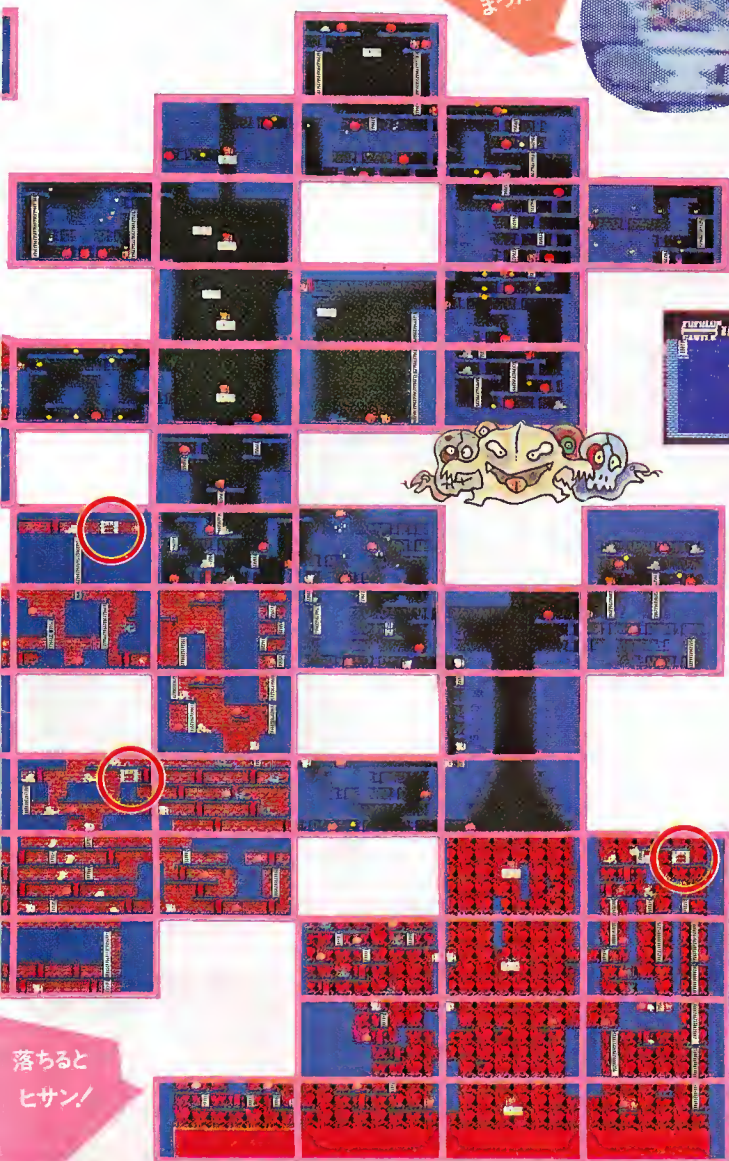
とりあえず

### ベーパーをかわせ!

これは蒸気デス。突然吹き出してきて触れるとはじかれてダメージを受けてしまうのだ。出現パターンをよみ、おさまるまで待てば怖くない。



👉悪魔とは関係ない自然現象なんだって。メーワクな話だ!



落ちるとヒサン!



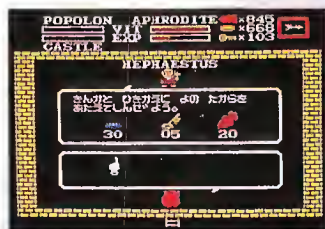




神殿にいる神様は、冒険に行き詰まったキミを助けてくれるんだ。アイテムを売っている神様のところでは、矢筒の補充をしておこうね。



これが神聖な神殿の入口。こわし岩を突くと現れる

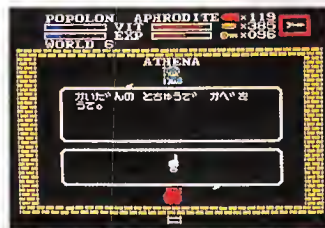
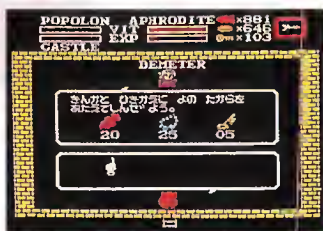


## 鍛冶の神ヘッパイストス

鍛冶の神様はおもに武器を売ってくれる。なお、ほかの神様のところでも共通して、矢筒と扉を開けるキーは売っているのだ。

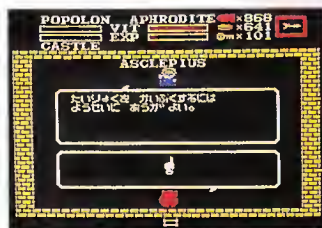
## 収穫の女神デメテル

コンティニューのためのパスワードを教えてくれる重要な神様。ヒントも教えてくれるので、出会う機会が多いはずだ。



## 知恵の女神アテナ

知恵の女神だけあって、ワールド内の迷宮の仕掛けを解くヒントを教えてくれる。ハマったときには、まっ先にこの神様に会いに来よう。

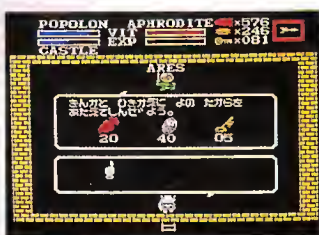


## 軍神アレス

兜や盾などの防具類を中心に売ってくれる。神様なのに値引きはしてくれなくて少し値段が高いけど、防具を探す手間がはぶけるのだ。

## 医薬の神アスクレピオス

ほとんど誰も気付かないようなところに隠れている。ポポロンとアフロディテの体を心配して、体力が回復するアイテムをくれたりする。



## 死神デス

矢筒とコインを100個ずつ、キーを20個とアイテムの塩を持ってここに来れば、2人のどちらかが死んでも生き返らせてくれるぞ。



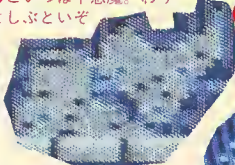
# ガリウスの友達!

ガリウスの友達の悪魔は、全部で69種類もいるんだ。中には大悪魔のようにしぶといやつや、全くダメージを与えることのできないやつもいる。城内やワールドに住みついでいて、一度倒しても戻るとちゃんと復活しているのだ。



## アジエマ

こいつは中悪魔。わりとしぶといぞ



## フィート

石でできた足。うろうろしてじゃまだ



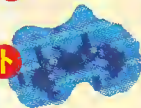
## ラーフィンガス

毒ガス。画面内を漂っている

モス 始めは小さいが、合体して巨大に

## バット

最高に性格が悪い。しかもよく見えない



## ウー

瞬間移動能力を持ち、意表をついたところに現れる





# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～

## アイテムなしではクリア不可能

たいていのゲームがそうなるけど、特にこの「ガリウスの迷宮」はアイテムを集めなければ絶対にクリアすることができないのだ！ 城内で

アイテムを探すことがゲームの目的と言ってもいいほど、重要なポイントを占めているぞ。迷ってもいいから、とにかくアイテムを探し出そう。

▼2人の武器アイテム▲	アロー	セラムミックアロー	ローリングファイヤー
	威力はないが、セラムミックアローに比べて連射が効くんだ	敵を突き抜けて飛んでいく貫通力のある矢。特にコウモリに有効だ	主人公の立っているフロアを一周する炎。動きの鈍い敵には効果あり
	ファイヤー	マイン	虫メガネ
	下へ降りていく炎。階下にいる敵に対しての狙い射ちが可能	地雷。爆発するときに触れるとダメージを受けてしまうので、注意！	石碑に刻まれている呪文を見つけて読むもの。武器ではない

矢筒	コイン	キー	聖水	マント	マジカルロッド	マップ	グレートキー	トライアングル	王冠	兜
①武器の弾数となる。こわし岩や神殿にある。多めに買っておこう	①RPGはお金がないければ始まらない。敵を倒したり、岩を突こう	①城内やワールドにある扉を開けるのに必要。コイン5枚で買える	①大悪魔を倒すまでの攻撃回数が半分で済む。各ワールドにあるぞ	①大悪魔との大戦中に、受けるダメージが半分というもの	①大悪魔と戦うときに、射つても矢筒の数が全然減らないのだ！	①サブ画面でワールドの全体図と、現在の自分の位置が表示される	①大悪魔を倒すと手に入る。次のワールドへ入るための大切なカギ	①敵ペイパー(水蒸気)に触れてもダメージを受けないのだ	①神出鬼没の敵・雪女のウーに触れてもダメージを受けない	①エクトプラズム(心霊)に触れてもダメージを受けない
ランプ	ベル	天使の輪	鎧	帽子兜	壺	ネックレス	パンと水	ペンダント	リング	イヤリング
①サブ画面の全体マップ上に、大悪魔のいる位置が青く点滅する	①グレートキーに対応するワールドの門に近づくとき、音が鳴る	①セーブの神様、デメテルのところに帰れる。絶対取っておくべき	①竹の子みたいなバンブーシュートに触れてもダメージを受けない	①大悪魔以外の敵から受けるダメージが2倍になる。コイン50枚で買う	①EXP(経験値)の増加率が2倍になるという大変なスグレもの	①男子禁制のワールドにボボロンも入れられる。コイン25枚で買う	①力の弱いアフロディテも青い回転扉をくぐれるようになる	①アフロディテがワールド内の消える壁を壊せるようになる	①アフロディテがこわし岩を3回で破壊できるようになる	①ボボロンもアロー、セラムミックアローが3連射できるようになる
腕輪	ほら貝	水さし	サーベル	短剣	羽	塩	シューズ	銅の盾	銀の盾	金の盾
①ボボロンがフロアに仕掛けるマイン(地雷)の数が増える	①アフロディテが女人禁制ワールドに入れる。コイン25枚で買う	①やはり火には水。敵ファイヤーに触れてもダメージを受けない	①敵に与えるダメージが2倍になる。つまり攻撃回数が半分で済む	①UMBRELLAと入力すれば、敵のコウモリが全滅する	①サブ画面で1～9のキーを押すとそのワールドの前まで出られる	①死神の神殿に入るときはこれで体を清めておかなければならない	①主人公の歩くスピードが2倍にアップ。やはり足が速いほうが便利	①小悪魔の弾を防げる。剣を出しているとき無効。コイン30枚で買う	①中悪魔の放つ弾はこの盾で防げる。コイン40枚で買う	①大悪魔の放つ炎以外はこれで全て防げる。コイン50枚で買う

**ピラニア**  
①水中から飛んでかじりくるのだ

**ファーネリー**  
①壁にはりついて攻撃してくる

**マスク**  
①壁にはりついて攻撃してくる

**シットルケ**  
①前作でデビューした魔術師

**バジリスク**  
①中悪魔。姿を消したり現したりしながら炎を吐いてくるのだ

**マネー**  
①水中に潜む巨大なタコ。長い足がじゃま

**ハイター**  
①武器を食べて大きくなるが、最後に破裂する情けないやつ

**ストーン**

**スタテュー**  
①壁にはりついていて、矢を放ってくる



# 大悪魔を倒して ガリウスに挑戦

城内で、アローと虫メガネ、  
グレートキーを取ったらすぐ  
にワールド1へ直行だ！

ワールド内にはいろいろな  
仕掛けがあり、お墓みたいな  
石碑はその1つ。石碑にはそ  
のワールドの大悪魔(つまり  
ボス)を呼び出す呪文が刻ま  
れている。サブ画面で虫メガ  
ネを選び、石碑の前でMキー  
を押すと文字が読めるよう  
になっているんだ。大悪魔のい  
る部屋は魔法陣が大きく書いて  
あるのですぐわかるよ。そ  
こで呪文を入力すれば、大悪  
魔と対面するわけだ。実は、  
ガリウス以外の大悪魔はたい  
して強くないぞ。勇気を持っ  
て立ち向かう！



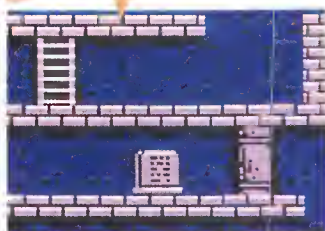
## お城の外は 仕掛けがいっぱい♡

仕掛けは城内だけではなく、  
むしろワールドの仕掛け  
のほうが巧妙でかつ複雑  
だ。敵を全滅させたり、通  
る道順を変えたりすると  
思わぬ隠し部屋へ行けちゃ  
ったりするのだ。

①たとえばこんな感じ。ここは足場がな  
いので、当然水に入るハメになる。でも、  
ある条件を満たすと足場ができるんだ



やっとな虫メガネが  
役に立つ



①各ワールドには何個かの石  
碑が立っている。虫メガネで  
のぞくと呪文が浮かびあがる



①これははずれだったようね。やはり  
わかりにくいようなところにあるのか  
な。マップでもう1度確認してみよう



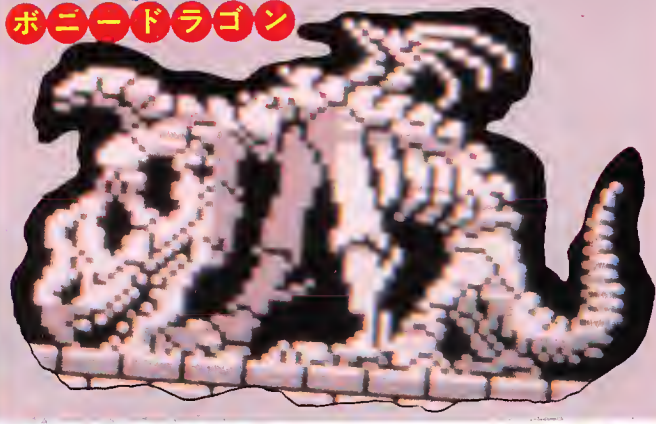
ワールド  
1

①こいつの投  
げる骨は、分  
裂して数が増  
えていく。速  
攻戦が有利だ



①グreek王朝より遙か昔に正義の騎士  
によって殺された、生けるドラゴンの骨

ボニードラゴン



シーアネモネ



①飛んできた花粉に当たっ  
て水中に落ちるとかなり危険

①突然変異のお化けフラワー。つぼみの状態  
から何度も花を開いて攻撃してくる



ワールド  
2



ワールド  
3

①長い胴体をくね  
らせて炎を吐き出  
す、とても強暴な  
ドラゴン。炎の攻  
撃力は絶大！

イルシーブ  
ドラゴン



①こいつの弱点は現れて炎を吐くまで  
に時間がかかること。先制攻撃で倒せ





# ガリウスの迷宮

～魔城伝説II～



ジャンボ  
スライム



④スライムだから軟体だなんて思ったら大間違い。デカイのでつぶされそう  
⑤うまく逃げ込まないと体当たり攻撃してくるぞ



ドンラ

⑥中世代に生息していたと思われるような巨大な首長竜。防御力が絶大でとても攻撃しにくい。しかも炎を吐くんだぜ



⑦宙に浮いてしかも首をくねくねうねらせる。足場が狭いぶん、不利だ

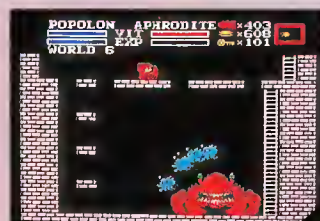


⑧マットが小さいだけになかなか攻撃しにくい。追いつめられると危ないぞ

モンスター



⑨動きが敏性でフロア中をちょこまか走り回り体当たり攻撃をしてくる。おまけに鼻からボンボン弾を吐いてくるぞ



⑩悪魔がカニに姿を変えたもの。泡攻撃で下に落とそうとするんだ

アーリアン



⑪カニは横バイだから移動パターンは読みやすい。あまり強くない



⑫3つの首から炎を吐きつける。炎の射撃距離も長くダメージは大きい

キングドラゴン

⑬こいつの頭上の雲は、カミナリを落としてくる。雲は倒せないで、ガリウスと同じくらい強いのだ！





**FINAL ATTACK**

一人息子ジミーを救出するため、呪いのなかった館に向かったのだが…!?

# 魔性の館

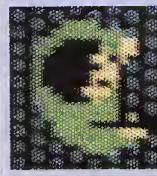
～ガバリ～

全8ステージからなるこの広大な館には、世にも恐ろしい魔物達が待ち受けている。果たして愛息子ジミーを無事助け出すことができるのか!?

ポニー  
☎03-221-3161  
発売中

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	4,900円

主人公ロジャー・コップ



彼がこのゲームの主人公だ。愛する一人息子を助け出すべく、単身この館に乗り込みガバリンたちと死闘を繰り広げる。死ぬなよ! コップ!

## アイテムをすべて探しだせ!

館には、かつての戦友ピクベンの呪いがかけられ、中には気持ちの悪い敵がウロウ

ロしている。しかも、部屋どうしが、迷路のように入り組

ズンを含め基本的に3つのマップから構成されている。さらに秘密のワープ部屋も各

ステージにあるのだ。時刻は実際の時刻。夜になるとまっ暗になってしまう。



各ステージはだいたい3つのマップに分けることができる。左のエリアから右のエリアへ移動するには、だてスクロールのワープゾーンを突破しなければならないのだ。

さらにスタート時コップは何か攻撃用のアイテムを持っていないので、まずそれを探し出そう。敵によって使う武器が異なるので、それも研究しよう。ワープ部屋にはパワーアップアイテムがある。必ず寄ること。最初の武器はここ。

**パワーアップアイテム**

**サクランボ**  
敵キャラを全部倒したときに出現する。これを取ると、1～10ポイントのパワーアップができるのだ。

**コーヒー**  
サクランボ同様敵キャラを全滅させると出るのだけど、あまり出現しない。10～50ポイントもパワーアップする。



ワープ部屋  
⑨ステージ3以降のワープ部屋は写真を省略します。

**武器**

**ヤリ**  
直接突き刺して使う。そのため敵と接近しなければならないので注意。

**初登場の敵キャラ**  
動きも遅く弱いが、1度に大量に出現するのは困る。楽勝のキャラだぞ。

**ネズミ**  
1度に4匹出現する。弱いくせにとってもずばっこい。動きを予測しよう!

**ベトコン**  
ワープゾーンに出現する。動きも速く弾も撃ってくる。慎重に対処するように。

**アイテム**

**カギ**  
閉ざされた扉を開けることができる。敵キャラを倒すと手に入る。

**水晶玉**  
この水晶玉を5つ集めると、謎解きの手助けをしてくれる。

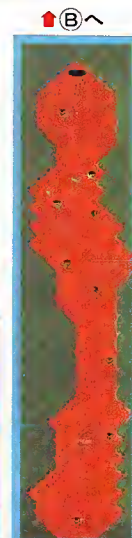
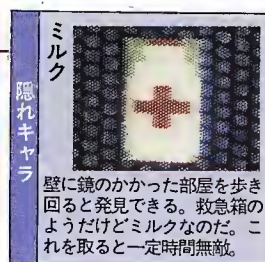
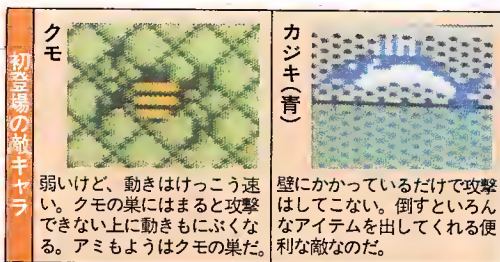




このステージでは、攻撃用アイテムのガンが手に入る。カジキを倒せばOKだよ。それから、入れない部屋がある。GOAL手前のネズミのいる部屋だ。扉が開かないからといって、あわてるなよ。扉を開けるには、手前の部屋にいる敵をすべて倒してしまうこと。そうすれば、扉は開くよ。他のステージでも、似たトラップが何回か出てくるけど、同じように敵を全滅させれば、突破できる。

鏡のある部屋では、隠れキャラのミルクが見つかる。一定時間無敵になるうれしいア

イテムなのだ。特に、いやなクモと戦うときには有利だ。ミルクなしでは、部屋のすみに逃げて消極的に戦うのがベスト。こいつを倒せば、コーヒーが手に入る。



①へ ②

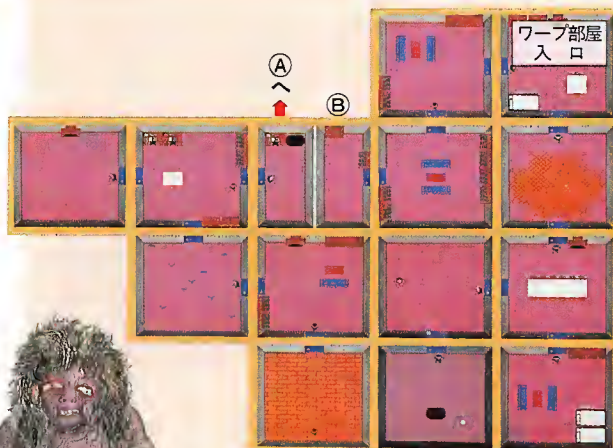
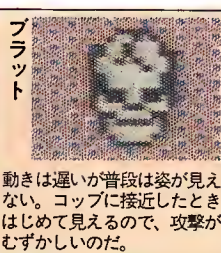
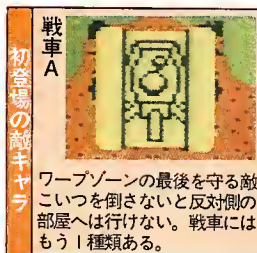
ワープゾーン ③



ワープ部屋への入口は部屋の中を歩き回ると見つかる。ここでワープした先の部屋にはコーヒーなどのパワーアップアイテムが置いてある。

スタート直後の最初の部屋ではブラットがいるので注意が必要だ。部屋に敵がいないので安心していきなりコップの横にドクロが現れ、「アオッ!」ということになってしまう(コップは敵にやられたときこういう叫び声をあげるのだよ)

クモを倒せば、ライフルが手に入るよ。



START GOAL

ワープゾーン ④



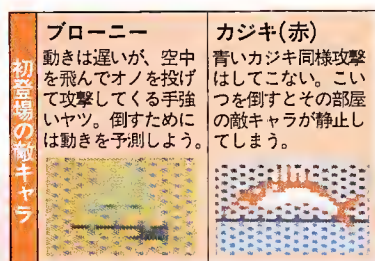


# STAGE 4

水晶玉は何か光るもの  
に反発する？

この面にある秘密のワープ部屋は、スタート地点のあるエリアのいちばん上右側(ネズミのいる部屋の上)にある。ここでワープしてパワーアップだ。ネズミを倒しても、コーヒーが手に入るぞ。ここまでの激烈な戦闘でコップもかなり弱っているはず。何度もこうもりを倒してサクランボを取って、元気づけてあげる必要があるね。腹が減ってはイクサができない——というでしょ。

それからたてスクロールのワープゾーンから、いきなりオノを持った緑色のカエルが



襲ってくる。ブローニーという敵キャラだ。こいつにはよっぽど注意しないとやられてしまう。やり過ごすなんてセコイことは考えないで早めに倒すこと。先はまだ長いぞ！



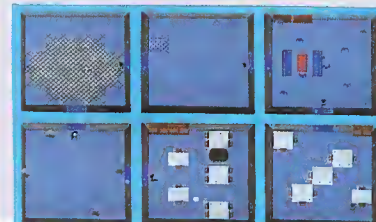
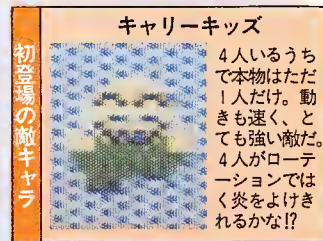
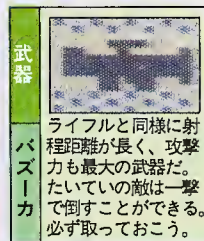
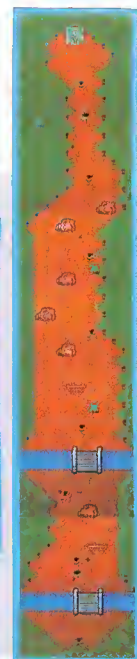
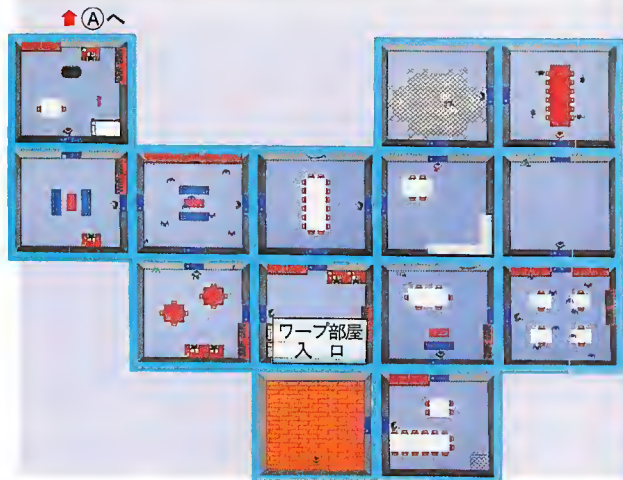
# STAGE 5

中なるものは禁物。静  
静に進めろ！

集めた水晶玉も4つになった。このステージを突破すれば水晶玉は全部そろそろ。今はまだ何も言えないけど、この水晶玉がジミー救出の手助けをしてくれることになるのだ。

画面数もワープゾーンを除いて20もあり、なかなか難しい。こんなところで手を焼いているようではとうていクリアはできないぞ。それからこのステ

ージのボスキャラ、キャリーキッズはバズーカで攻撃してもまったく効果がない。ステージ4でとった日本刀で戦うのだ。しかし4人いるうち、実体があるのはたった1つ。早く本物を探し出そう。





# 魔性の館



STAGE 6

部屋数がいちばん多い難所中の難所だ！

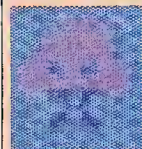
このステージは、このゲームの中で部屋数のいちばん多い難所だ。秘密のワープ部屋の入口は、GOAL左隣のピンクのカエル(デスメンツ)のいる部屋にある。

じつはステージの最後には、ゲームを解く上で重要な役割をするアイテムが出る。

初登場の敵キャラ

デスメンツ

一見ブローニーの色違いという感じがするヤツ。こいつの投げるハサミは空中で3つに分裂して来る。



戦車B

ワープゾーンにいる。Aタイプの戦車よりも撃ってくる弾の量が多い。

サンリ

動きは速いが比較的に弱い。1度に4匹ぐらいが出現するけど楽勝だよ。



サングラス

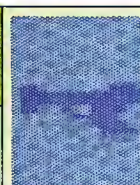
これを取ると今まで見えなかった敵が見えるようになり、偽物のいる敵も本物に見えるようになっていくというとてもありがたいアイテム。

アイテム



(A) ワープゾーン

武器  
火炎弾



スタート地点の右ななめ上の部屋に隠されている。その破壊力は大きく、イトラムを倒すには必要不可欠な代物だ。取り忘れないようにね。

イトラム



動きが速く強い。キャリーキッズ同様4人がローテーションして攻撃してくるが、実体は1つだ。こいつを倒すには火炎弾が必要になる。



STAGE 7

部屋が密集した迷路を抜け出せるか？

秘密のワープ部屋はスタート地点から上へ2画面行ったカジキとブローニーのいる部

屋の右隣りにある。十分にパワーを上げておかないとクリアはむずかしい。

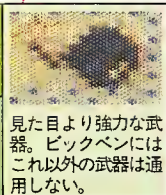
本当のことを言うとジミーはこのステージにはいない。今まで通って来たステージのどこかに捕らわれていたのだ。この謎を解かないとステージ8へは行けない。

GOAL

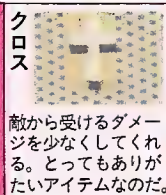


武器

爆弾

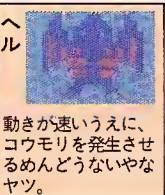


クロス  
アイテム

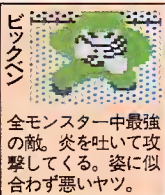


敵から受けるダメージを少なくしてくれる。とってもありがたいアイテムなのだ。

初登場の敵キャラ



動きが速いうえに、コウモリを発生させるめんどろなヤツ。



全モンスター中最強の敵。炎を吐いて攻撃してくる。姿に似合わず悪いヤツ。



STAGE 8

多くの謎に立ち向かい、無事救出できるか？

このステージは今まで通ってきたステージのどこかに隠されていた扉を開けることで来ることができる。それが見つけられないと、いつまでたってもステージ8には来られない。カンをフルに働かせて

探し出さなければならない。ステージ8は1本道で迷うことはないのだが、今まで出てきたガバリンたちが全員で待ち受けているという恐ろしいところなのだ。今までを何とか突破して来た人でもこの

ステージをクリアするのは大変だ。パワーを十分にためて全力で立ち向かえ！！



○今まで出て来たモンスターが全部いるのだからたったものではない



**FAN ATTACK**

ポドリムスからやって来た刺客を探しだせ!

# ウイングマン 2

エニックス  
☎03-366-4345  
発売中

媒体	MSX MSX2
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	5,800円

『ウイングマン』といえば、少年ジャンプで連載になっていた人気マンガだ。そのマンガをもとにして『ウイングマン』というアドベンチャーが作られたわけだけど、今回紹介するのはその第2弾。前作で倒したはずのキータクラが復活……!?

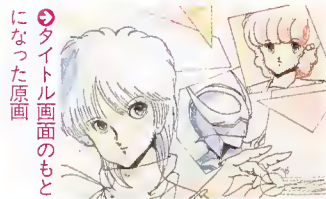
## ウイングマン登場! ストーリー

正義の味方になることを夢みていた広野健太は、ある日空からふって来た夢野あおいを助ける。なんと彼女は異次元世界のポドリムスから3次元に逃げ込んで来たところだったというのだ。そして、彼女をポドリムスの悪党リメルカ

ら救うことで、描いたことが現実になるというドリムノートを手に入れる。このノートの力を借りて、健太はとうとう正義の味方ウイングマンに変身できるようになった。そして、前作でポドリムスの悪党を倒したはずなのだが!?



④タイトル画面



⑤タイトル画面のものになった原画

親切設計  
なんですか  
モード



画面中央にある健太カーソルを調べたいところまで移動して、リターンを押すだけ。場所の判定がきびしい場合もあるから正確にね。



だれかに、持ち物を見せたり、渡したりするときに、いちいちコマンドを入力しなくてもいい。ユーザー想いの便利コマンドだね。

この『ウイングマン2』では、とっても便利で使いやすい「なんですか? モード」というものがついている。まず、ミル・トルなどのコマンドを入れたときに、画面中に出る健太カーソルを、アイコンのように使って調べることができるのだ。さらに、自分の持ち物を見せたり、渡したりするときもこのカーソルを使って、ものを指定することができるのだ。

その他にも、10個のファンクションキーには、もっとも使用度数の高いコマンドが入っている。



攻略法と同時に原画も楽しんでね！

# 登場キャラクタ 自己紹介



正義の味方ウイングマンと  
と広野健太をとりまく登場人  
物たち。健太のまわりには、

つねに女の子がいっぱいだ。  
小川美紅はかわいいガールフ  
レンド。でも、夢野あおいも

すてきだし……。健太の心は  
決まらない。

コーヒブレイクにだけ登

場するのは美森くるみちゃん  
といって原作ではアイドル歌  
手なのだ。

広野健太  
(ウイングマン)



おっちょこちょいだけど、とてもやさしくてかっこいい。健太こそ現代のヒーロー像なのだろうね。

「オッス、俺の名前は広野健太。正義の味方のウイングマンだ！ 美紅ちゃんや、あおいさんと一緒に事件を解決しなくっちゃ！がんばろうぜ！」ヒーローアクション部のリーダー。ちょっぴり

夢野あおい



す。美紅ちゃんはけん坊のガールフレンドのよねー」とおねえさんぶっているんだけど心のうちは……？

「わたしの名前は夢野あおい。じつはボドリスっていう別の世界から来たの。だからディメンションパワーっていう不思議な力があるんだけど、いまはあまり調子がよくないの。次は美紅ちゃんです。美紅ちゃんはけん坊のガールフレンドのよねー」とおねえさんぶっているんだけど心のうちは……？

小川美紅



い続け、あおいたちとともにウイングマンを助ける芯の強い女の子。とってもかわいくていじらしい！

「みなさんこんにちは小川美紅です。もへ、あおいさんったらあまりひやかさないでよ〜。わたしのことからかうのって、あまりよくないと思うの」保健委員であり新体操部員でもある。健太を想

森本桃子



が、美紅ちゃんやあおいさんといっしょにウイングマンの手助けをするけなげな女の子なんだ。

「キャン♡。わたし森本桃子です。リーダー(健太)と美紅ちゃんの仲がいいので、ちょっぴりさみしいけど、ももこガッツでがんばっちゃいませう。みんな、応援してね♡」健太に片想いののだ

布沢久美子



健太たちと、ウイングガールズの1人として、悪に立ち向かうようになった。メガネをはずすと、けっこうかわいいのだ。

「ジャーン！ 布沢久美子です。わたしはいま、新聞部の取材で忙しいの。ねえねえ、どこかにみんながあつと驚くスクープがないのかしら……」初め健太の正体を探っていたが、いつの間にか、

北村先生



ウイングマンとかに倒されたんだろ？北倉先生が前作でじつはキータクラだったから、北村先生ももしかしたら……？

「わたしは北村のぶゆきです。北倉先生が辞められて、そのかわりにこの学校に来ました。えっ、わたしがキータクラだって。冗談はほどほどにしてほしいなあ。だってキータクラってやつは、ウ

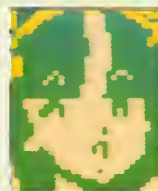
福本のりお



でもあるのだ。彼はこのゲームの中で、とても重要なアイテムを持っているんだぜ。

「ウッス、おれ福本のりお。おれさあ、最近腹がへってしょうがないんだよね。あなたのむから、なんか食いもんを持ってきてくれー！」健太の幼なじみであり、親友でもあり、さらにクラスメート

桜瀬リロ



ろしく♡」ももとは、リメルが送ってきた刺客だったという過去を持つ。シーン1の視聴覚室にいる。

「はじめまして、わたし桜瀬リロです。今回は大好きなあおいお姉さまと一緒にですわ。でもね、福本さんみたいなぶさいくな方でほしかったですワ。みなさん、よろしく♡」ももとは、リメルが送ってきた刺客だったという過去を持つ。シーン1の視聴覚室にいる。

リメル



異次元世界ボドリスの大悪党なのだ。ドリームノートを求めて、日夜あおいをつきまわっている。正義の味方ウイングマンの宿敵でもある。

ザシーバ



こいつは顔に似合わず予知能力や幻覚攻撃なんてシャレタものか使える悪党なのだ。リメルの指令を受けて3次元の世界に現れたのだが……。

Dr.フィッケン



あおいのおとうさん Dr.ラークの命令で、ある重要な物を探しているのだ。リメルに捕まっている連中を解放するのに、ぜひとも必要なんだけど……。

ナゾの男



ウイングマンたちがピンチになったときに、どこからか現れるナゾの男だ。彼のコスチュームは都会テレビのパギャンのものなんだから……。

キータクラ



前作のウイングマンで、北倉先生に化けて、ドリームノートを狙ったのだが、戦いの末、倒されたはずなのだ。果たして復活したのだろうか？

## とってもかわいい お絵描きモードだよ

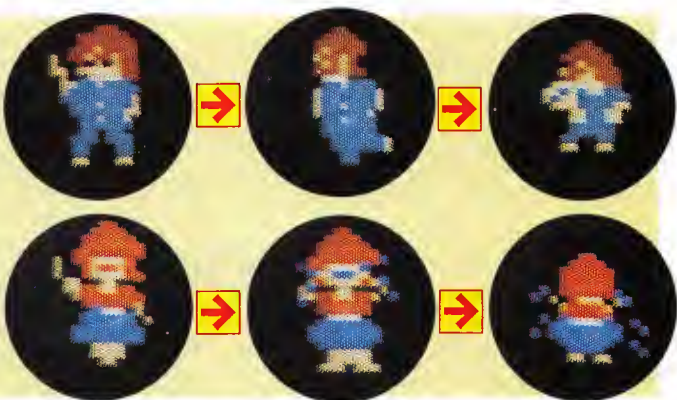
ふと画面の下の部分を見ると、健太や美紅ちゃんが、チョークを持って立っている。そう、健太や美紅ちゃんが、ボクたちのかわりに文字を書いているのだ。でも、

ほっほっとくと健太はふてくされて、しまいには寝てしまう。そして、美紅ちゃんは泣いてしまうのだ。

細かいところまでとってもていねいに作ってあるね！

健太

美紅





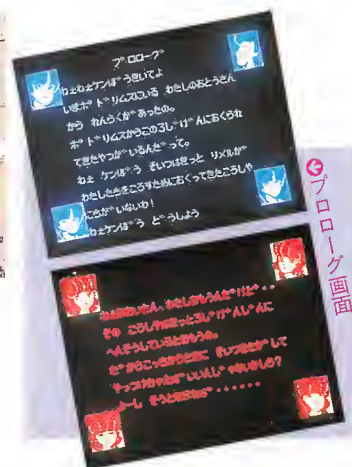
# 刺客を探しだせ!

## プロローグ

ある日、あおいのところへポドリムスにいる父Dr.ラークから連絡が入った。ポドリムスから3次元へまた誰かやって来ているというのだ。もしかしたら、健太やあおいを狙ってリメルが送り込んだ刺客かもしれない。だとしたら殺される前に、その殺し屋を先に見つけ出さなくてはならない。先制攻撃をかけたほうがいいに決まっている。

健太、あおい、美紅の3人はさっそく捜査にかかることにした。

いったい、刺客はどこにいるのだろう。前作同様、意外と身近にいる可能性が高いのかも知れない……。



④プロローグ画面

# アイテムを探し出そう

## シーン1

いよいよ捜査開始だ。登場人物から情報を聞き出すのはもちろんのこと、それと同時に健太カーソルを使って、もれのないようにあちこち調べまわろう。シーン1では7コのアイテムが見つかるよ。

シーン1で移動できるのは学校内の4か所。まずはじめは北村先生のいる音楽室に行こう。ここでアイテムが2コ見つかる。次にプールに行く

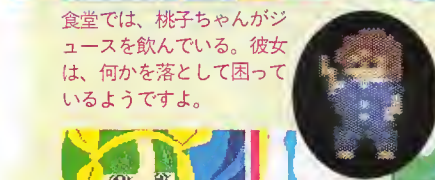
と、布沢さんがスクープを探している。ほめてあげるとアイテムを1コ渡してくれるんだ。また、この他に重要なアイテムを1コ手にいれることもできるんだ。よ〜く調べようね。そして、その後食堂で2コアイテムを揃えて、視聴覚室へ行こう。リロちゃんから落とし物を預かる。最後に食堂に戻って、桃子ちゃんにその落とし物を渡せばOK。



食堂では、桃子ちゃんがジュースを飲んでいる。彼女は、何かを落として困っているようですよ。



北村先生がコーラス部の練習を待っているところ。ここではウイングマンの主題歌の楽譜が見つかるのだ。



視聴覚室にはリロちゃんがいる。とってものどが乾いているんだって。正義の味方はこんなときこそ人助けをしなきゃね。



布沢さんがスクープを探している。とんでもない場所から、あるものが出る。ウワサによると彼女は、おせじに弱いらしい。

## アイテム研究

アイテムは、ストーリーの進行に重要な役割を果たしている。この中のほとんどが、そういった重要なアイテムなのだ。くれぐれも、取り忘れないようにね。

さて、前作ではおだてると意外とアイテムをくれたりする人がいたよね。今回もその傾向があるようだ。「なんですか? モード」を利用して、画面のすみずみまで調べること忘れずに。アイテムは意外なところにある。



### 楽譜

③ウイングマンの主題歌が書いてある。どこにあるかはだいたい見当がつくよね!



### 指輪

③途中であおいさんが盗聴器じゃないのかなっていうけど、いったい何に使うのかな?



### 500円

③見てもとおり何のペンテツもない500円である。何に使うかは、もちろんわかるよね



### 時計

③この時計はだれかが持っている。健太がなくてしまったものだが、じつは……!?



### 食券

③食堂で売っている。カレーライスの食券で、値段は400円。学食のわりに高い!?



### ジュース

③ある場所で売っている。1コ100円。パイナップルジュース以外は売り切れなのだ



### バッチ

③ウイングマン・ガールズのメンバーがつけるバッチなのだろう。だれんだろう?



### 針金

③いったい何に使うのかと疑問に思うかもしれない。それでいいのだ。悩んでね!



### ライター

③何で学校にライターがあるのかな。そういうことよくないと思うけど、大切なアイテム





## 敵の正体とは……!?

### シーン2

くるみちゃんのコーヒーブレイクが終わるとシーン2が始まる。このシーン2では敵の正体があばかれるのだ。

食堂内ではあるアイテムを見つけて、福本くんからはあるアイテムと引き換えに新しいアイテムをもらおう。体育

館にいる美紅ちゃんと、視聴覚室にいる布沢さん、テニスコートにいる桃子ちゃんはよく調べること。

正体をあばかれた敵との戦闘モードをクリアすると、紙芝居シーンとなって舞台はついにポドリムスに……。



食堂

ここで福本くん、大口をあけてうどんを食べている。彼はとってもおなかがいっぱい。



体育館

ここでは美紅ちゃんが画面に登場するのだ。かわい〜! でも、やるべきことはやらなければ……。



視聴覚室

布沢さんの持っているビデオは規格外で使えないんだって。アイテムは、手に入らないけれど何かをしなくてはならないんだよね。



テニスコート

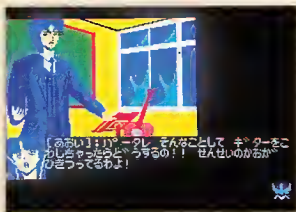


アイテムを探してもムダだけど、やっぱりとても重要な秘密が隠されているのだ。

おまけ

その1

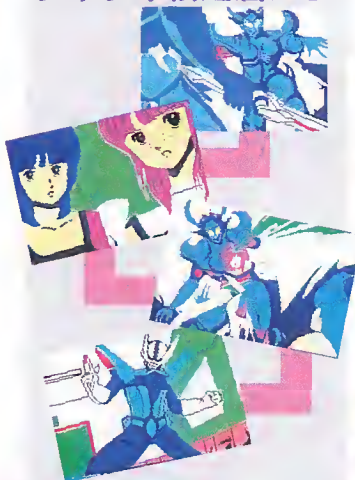
## おもしろコマンド集



①シーン1の音楽室で「たたくギター」と入力すると……

ストーリーに関係ないことを聞いても、いろいろ答えてくれる。この表以外にもあるので試してみてね。この他に、何も入力せずにリターンキーばかりバシバシやっているとあおいが怒って口をきいてくれなくなる。これもユカイ!

ウキウキ紙芝居だよ



シーン2で姿を現したザシーバを倒すと、あれよあれよという間に話が急転回。紙芝居のように場面が流れて、舞台は一気にポドリムスに移る。

## ウイザマシ 2

コーヒーブレイクよ!



シーン1を終わらせると、美森くるみちゃんが出てきて、一息つくことになる。でもこの1回しか出ないのは悲しいなあ。

## リメルを倒すぞ!

### シーン3

ポドリムスでは、布沢さんと桃子ちゃんがリメルに捕まっていた、うかつに手が出せない。さきに研究所に行くと、Dr.フィッケンから重要なヒントを得るよ。ここであるアイテムを使ってナゾを解くと、

研究所の奥の隠し部屋に進むことができるんだ。そこであるアイテム〇〇〇を使うと、リメルの力を弱めることができる。で、王宮にいるリメルを倒して一件落着と思っていると……!?

場所	シーン1		場所	シーン2	
食堂	ふく	がらす	食堂	たたく	まど
	とる	じゅーす		たたく	こつぷ
	とる	すとりー		たたく	ふくもと
	くすぐる	ももこ		みる	せいふく
音楽室	はなす	まつおか	視聴覚室	きく	なまえ
	たたく	ぎたー		はなす	かつこいい
	ひく	ぎたー		すわる	いす
	たたく	かべ		たたく	いす
ボール	とる	ねくたい	テニスコート	みる	くみこ
	あける	どあ		とる	すかーと
	とる	ふく		すわる	しんぱんだい
	みる	めがね		たたく	ももこ
視聴覚室	たたく	しゃわー	体育館	はなす	なにしてる
	にぎる	ゆび		みる	みく
	たたく	かべ		みる	せいふく



## 悪・裂・ウイングマン! 戦闘モード

シーン2の体育館で美紅ちゃんにあることをすると、ザシーバが現れ、1回目の戦闘モードになる。画面の右下では「チェイグノ」の掛け声とともに健太が変身するぞ。

ウイングマンは、戦闘で4種類の武器が使える。1つは額についているブーメランのようなものを飛ばして使うス

パイラルカット、2つ目は胸のWマークから強力なビームを真正面に発射するファイナルビーム、3つ目は敵がどの位置にいてもその方向に飛ばすことのできるビームフラッシャー、そして4つ目は必殺の分身攻撃デルタエンドだ。デルタエンドは敵の体力のメモリが3以下になったときに

初めてかけられる決め技だ。

そして、シーン3の最後にある戦闘モードをみごと突破すると、あの「かぜが1つわたしの心の中を吹き抜けました。」という感動のエンディングシーンだ。じっくり、ゲームの余韻を味わってほしい。泣けるぜ!



これか戦闘シーンだ。画面中を動き回り敵の体力が回復するまでに、連続攻撃をしかけるのだ。キミも勝てる!

### チェイグ!!



戦闘モードに入ると、「チェイグノ」の掛け声とともにウイングマンに変身する。なかなかカッコいいね

### ウイングマンの武器

この3種類の武器を使いこなし、敵の体力をうばえ!

パイラル カット		[F・1]キーを押して使う。敵が近距離のときに、この武器が使いやすい。遅いのが難点
ファイナル ビーム		[F・2]キーで発射される。正面にいてもときもとても有効だ。ビームフラッシャーと使おう
ビーム フラッシャー		[F・3]キーで発射される。発射時に敵のいた場所に飛んで行くので、すみに追いつもう

必殺

### デルタエンド だぜ!

敵のエネルギーが3以下になったときに[F・5]キーを押すのだ!



### セーブの方法

ちょっとひと休み

ゲームを途中でやめたいときは、「ひとやすみ」と入力すると、ボドリムス語として、12文字のパスワードを教えてくれる。戦闘モードで勝てないキミは、その前でセーブをして何回も挑戦してみよう。

おまけ

その2

### あおいと美紅の 五面相

登場人物が、そのコマンドによって、泣いたり、怒ったり、喜んだり。見ているだけでとっても楽しい機能だ。この遊び心をスミからスミまで入れたことによって、ゲームがよりいっそう充実したものになっているようだね。美紅ちゃんの笑顔がステキ。





# FAN ATTACK Special レベル7まで一気に突破!

ザナドゥ



日本ファルコム株  
発売中 ☎0425-27-6501

媒体	LD 2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円

## 完全攻略 PART-II

完全攻略の第2回はレベル4~7まで。このへんはワープゾーンの密集地だから、惑わされないように気をつけること。オマケはマップ上の全ブロックリストだ!!

### 背景ブロックのすべて

「ザナドゥ」の魅力のひとつは、いかにも風景している地下マップだろう。

パート1で説明したように、各レベルの地下マップは80×50=4000個のブロックで構成されている。といってもブロックが4000種類あるのではなく、下の写真にある80種類のブロックを巧妙に組み合わせてマップにしているのだ。

たとえば、右にある3つのショップが並んでいる風景は、レベル4の地下マップの一部。こ

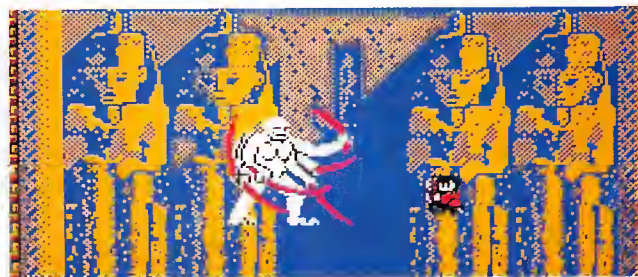
の部分ブロックの組み合わせがわかりやすいようにすると、右下の写真のようになるのだ。

では、特殊な意味を持つブロックを紹介しておこう。

0A……キャラが上を歩ける。マトックで掘れる。マントルで通り抜けられる。

1A……キャラが上を歩ける。マトックで掘れない。マントルで通り抜けられない(塔の中では通り抜けられる)。

3A……キャラが上に通り抜けられない。マトックは無効。マ



ントルで通り抜けられる。

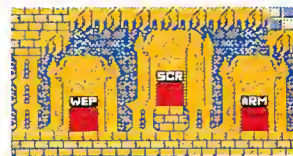
4A……キャラが登れる。

6A……ワープゾーン。7Aの背景とまったく同じ形なので、通常は判別不能。ただし地下マップでは“WARP”マークにしてある。

9A、1B……ケープの入り口。

8B、9B……カギのかかった扉が開くときのアニメに使われる。

8E、9E、0F……マトックで掘ったときのアニメに使われる。



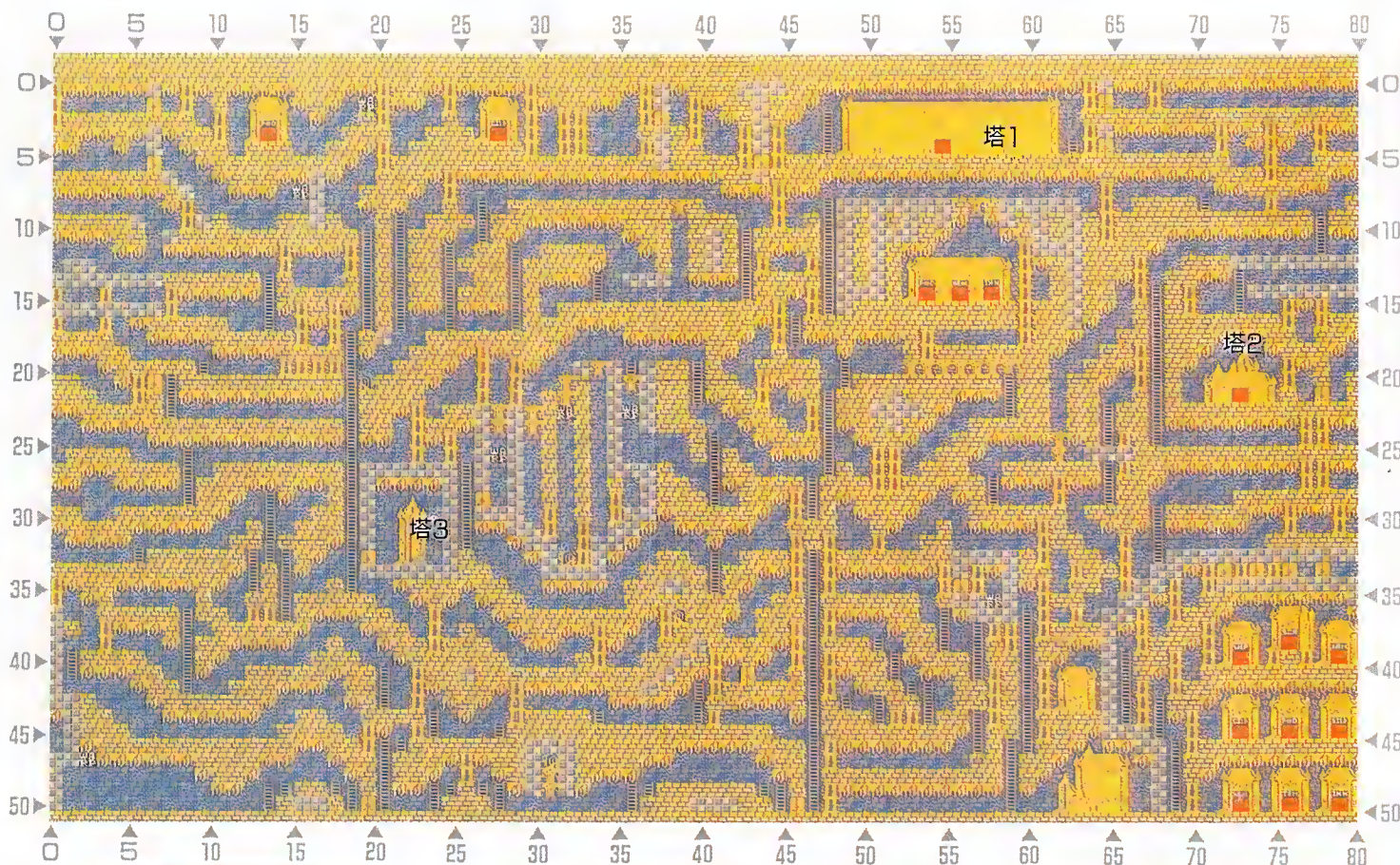
④レベル4の地下マップの右下にある風景。ブロックとブロックを分離すると……

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C										
D										
E										
F										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A										
B										
C										
D										
E										
F										

④ブロックリストと見比べると、ブロックの組み合わせ方がよくわかる。この例だと16種類のブロックが使われている





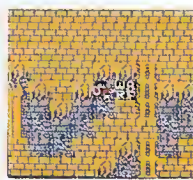
## LEVEL4 地下マップ

7つあるワープゾーンに注意しないとすぐに迷ってしまう。

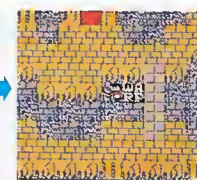
モンスターでは、シュリーカー、アスティラゴアがDEG系の魔法で攻撃してくる。DEG系の魔法はキーテクニックで避けられないのだ！ また、リリティの放つTHUNDERは強力。痛恨のダメージを受ける！

### ワープゾーンのワープの仕組み

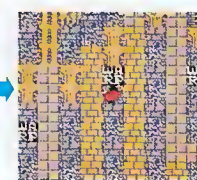
ワープゾーンに落ちたときにワープする場所は決まっている。重なったワープゾーンから右下に向かって最も近いワープゾーンにワープするのだ。右下にないときはもっとも左上にあるワープゾーンにワープする。



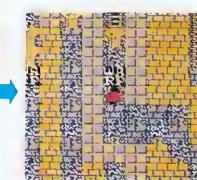
◎ここは(19, 1)



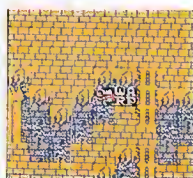
◎(15, 7)にワープ！



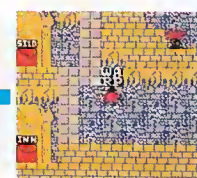
◎(32, 22)にワープ



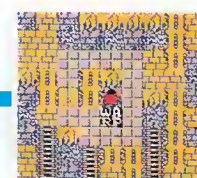
◎そして(35, 22)へ



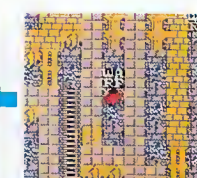
◎(19, 1)に戻った！



◎(2, 46)に出現した



◎(57, 35)に着いた！



◎(27, 25)へワープ！

### SHRIEKER (シュリーカー)



HTP 2500, 5000, 5000, 7500  
STR NEEDLE, 0 NEEDLE,  
0 NEEDLE, 0 NEEDLE  
OPF 0, 0, 0, 0  
EXP 110, 110, 120, 120  
ITEM 250F000, 500F000,  
790F000, 2250F000

### HORNET (ホーネット)



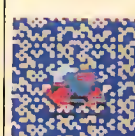
HTP 9000, 9000, 9000, 9000  
STR 5000, 5000, 5000, 5000  
OPF 0, 0, 0, 0  
EXP 100, 100, 100, 100  
ITEM B POTION, POTION,  
POTION, 0 RING

### ITZAMUNA (イザムナ)



HTP 8100, 8100, 8100, 8100  
STR 300, 300, 300, 0ELUGE  
OPF 0, 0, 0, 0  
EXP 120, 130, 140, 150  
ITEM POTION, KEY  
R POTION, MIRROR

### MONODRONE (モノドロン)



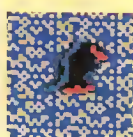
HTP 2500, 3500, 3500, 2500  
STR 0, MITTAR, MITTAR, NEEDLE  
OPF 0, 0, 0, 0  
EXP 100, 120, 150, 100  
ITEM LAMP, CANDLE,  
BALANCE, LAMP

### LILITH (リリティ)



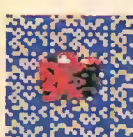
HTP 10000, 10000, 10000, 10000  
STR THUNDER, THUNDER,  
THUNDER, THUNDER  
OPF 10000, 10000, 10000, 10000  
EXP 500, 500, 500, 500  
ITEM 200COLO, 900COLO,  
1200COLO, MIRROR

### COKATRICE (コカトリス)



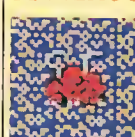
HTP 5000, 5300, 4800, 5100  
STR MITTAR, MITTAR,  
MITTAR, MITTAR  
OPF 100, 100, 0, 0  
EXP 120, 130, 140, 150  
ITEM RUBY, 200COLO,  
LAMP, MIRROR

### YCHOL (ヨーチョル)



HTP 4000, 4800, 5100, 4000  
STR 0ELUGE, FIRE, FIRE, 0ELUGE  
OPF 0, 0, 0, 0  
EXP 140, 130, 140, 130  
ITEM 390COLO, SPECTACLE,  
B ONYX, R POTION

### USTILAGOR (アスティラゴア)



HTP 6100, 6100, 6100, 6100  
STR 0 NEEDLE, 0 NEEDLE,  
0 NEEDLE, 0 NEEDLE  
OPF 0, 0, 0, 0  
EXP 100, 110, 120, 130  
ITEM POTION, B POTION,  
POTION, ELIXIR



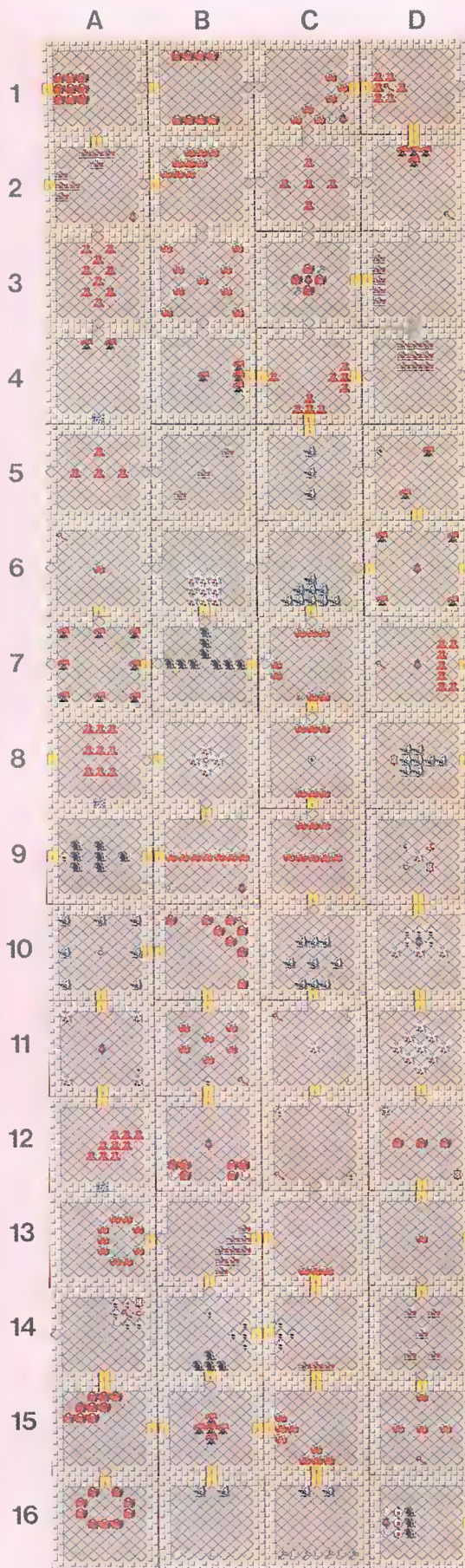


## LEVEL4 塔マップ

2つの小さな塔と巨大な塔があり、どの塔にも多くのマジックアイテムがある(ロッドやグローブはレベルの高い魔法や武器を持ってから取ること/)。

このレベルの塔にはデカキャラがいらないため、安心してデーモンズリングやマントルが使える。

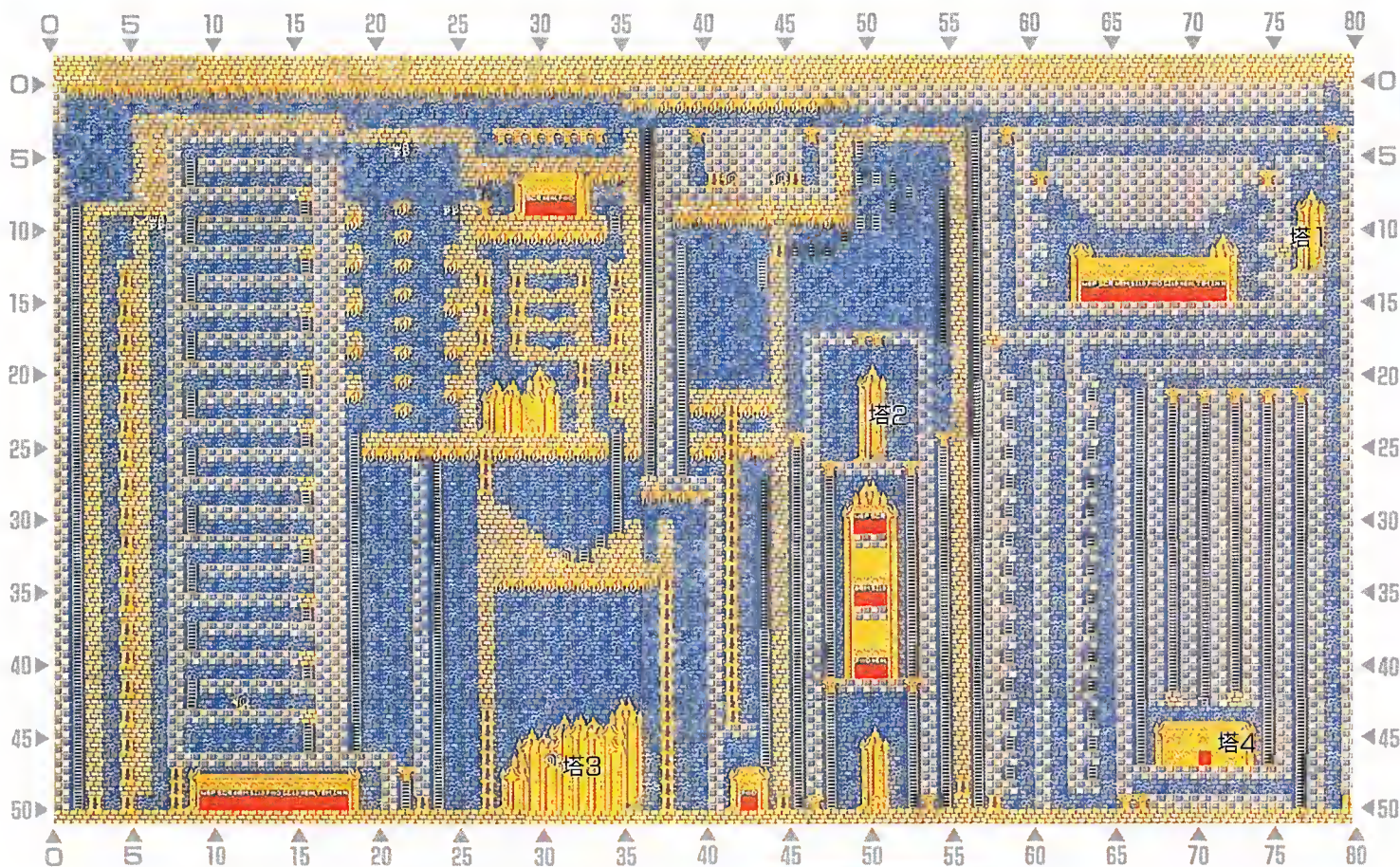
カギのかかった扉が多いので、カギをたくさん買ってから入るよりもマントルとデーモンズリングを使い、戦闘シーンから抜けないように(モンスターを全滅させないように)注意しながら一気に3つの塔を制霸するとい。



	A	B	C	D
1	SPECTACLE	GOLD	SPECTACLE×2 GLOVE POTION	ROD FOOD
2	GLOVE CANDLE	POTION	FOOD	ROD R POTION
3	FOOD	POTION	KEY×2 GLOVE SPECTACLE	CANDLE
4	POTION 塔1	KEY	FOOD	BALANCE
5	FOOD	BALANCE	GOLD	+1L-SHIELD R POTION
6	ROD POTION	B POTION	MIRROR	GLOVE KEY
7	POTION	GOLD	L-SWORD POTION	ROD GLOVE FOOD
8	FOOD 塔2	D RING POTION	+1L-SHIELD POTION	HOURLASS FOOD
9	POTION GOLD	SPECTACLE GLOVE POTION	ELIXIR	F CRYSTAL W BOOTS.D RING HOURLASS B POTION
10	D RING MIRROR	ROD GOLD	MIRROR	POTION×5 GLOVE POTION
11	GLOVE D RING	POTION ROD POTION	ROD SPECTACLE×3 POTION	D RING
12	FOOD 塔3	GLOVE SPECTACLE×2 SPECTACLE	R POTION×2 SPECTACLE ROD	S-ARMOR HOURLASS SPECTACLE
13	POTION	CANDLE	POTION	POTION
14	POTION×4 R POTION HOURLASS ROD.D RING SPECTACLE	R POTION POTION×4 GOLD	POTION×4 BALANCE	LAMP
15	GOLD	KEY	POTION	ROD POTION
16	B ONYX	SPECTACLE×7 GOLD	KEY×4 SPECTACLE×3 GOLD	SPECTACLE×2 GOLD GLOVE MIRROR

①“○”は通路、“□”は扉、“△”は塔の入り口





### 入れる塔と入れない塔の見分け方

レベル4からマップに出現する入れない塔。レベル4ではさして気にならなかったこのトラップが、レベル5では大きな意味を持つ。なぜならレベル5にある入れない塔に入ろうとして塔のあるエリアに行くと、マトックなどのマジックアイテムを使わない限り出られなくなってしまうのだ！マジックアイテムのムダ使いは心臓に悪いので、入れる塔と入れない塔の見分け方を紹介しよう。下の3つの写真を見ると明らかに、塔の入り口のブロックが23ページの5Eになっている塔には入れず、ショップの入り口と同じ形か階段付きの入り口になっている塔には入れるのだ。なお、入れない塔とレベル6の塔にあるような隠し部屋とは何の関係もない。

#### 入れる入口



#### 入れない入口



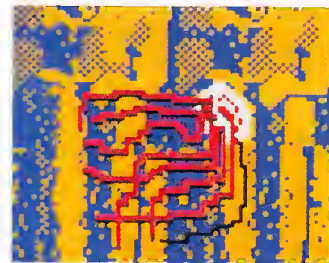
## LEVEL5 地下マップ

入れない塔が(26, 19)～(30, 24)と(49, 44)～(50, 50)にあり、入れない塔のあるエリアに入ってしまうと、マトックやマントル+ウィングドブーツを使わないと出られなくなる。要注意だ！

また、(18, 3)のブロックの上は歩けるように見えるが、じつ

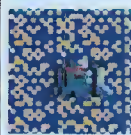
は下に落ちてしまうので、4つあるワープゾーンとともに気をつけること！

### GRELL GIANT(グレルジャイアント)



HTP 100000 STR ? OFF ?  
EXP 4000/6000 ITEM CROWN

### MUDMAN(マッドマン)



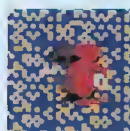
HTP 8400, 8400, 8400, 8400  
STR 10000, 10000, 10000, 10000  
DFP 0.0, 0.0  
EXP 240, 240, 260, 260  
ITEM PENDANT, 1000GOLD, MATTOCK, LAMP

### GIANT STRIDER(ジャイアントストレイダー)



HTP 7500, 6800, 10000, 10000  
STR 3500, 3500, 3500, 3500  
DFP 200, 200, 200, 200  
EXP 200, 210, 220, 220  
ITEM LAMP, POTION, 1500GOLD, KEY

### MYCONID(マイコニッド)



HTP 4900, 5000, 7300, 7600  
STR 25500, 25500, 25500, 25500  
DFP 0.0, 0.0  
EXP 270, 270, 270, 270  
ITEM KEY, 440FOOD, MATTOCK, POTION

### STOROPER(ストローパー)



HTP 8400, 8400, 8400, 8400  
STR 15625, 15625, 15625, 15625  
DFP 0.0, 0.0  
EXP 160, 240, 240, 240  
ITEM 490GOLD, ELIXIR, KEY, PENDANT

### ACHAIERAI(アチャイライ)



HTP 5100, 5100, 5100, 5100  
STR 11000, 11000, 11000, 11000  
DFP 200, 200, 200, 200  
EXP 180, 190, 200, 200  
ITEM PENDANT, R POTION, 1100GOLD, POTION

### SNOWMAN(スノーマン)



HTP 12100, 12400, 12600, 12900  
STR 11500, DELUGE, DELUGE, 11500  
DFP 0.0, 0.0  
EXP 250, 250, 250, 250  
ITEM POTION, LAMP, 410FOOD, CANOLE

### MIHSTU(ミアツウ)



HTP 4300, 4300, 4300, 4300  
STR POISON, POISON, POISON, POISON  
DFP 0.0, 0.0  
EXP 190, 220, 240, 250  
ITEM PENDANT, KEY, POTION, 200FOOD

### MANTARI(マンタリ)



HTP 7800, 7800, 7800, 7800  
STR 12000, 11125, 11125, 12125  
DFP 0.0, 0.0  
EXP 250, 250, 260, 270  
ITEM 500FOOD, SPECTACLE, MATTOCK, R DNYX





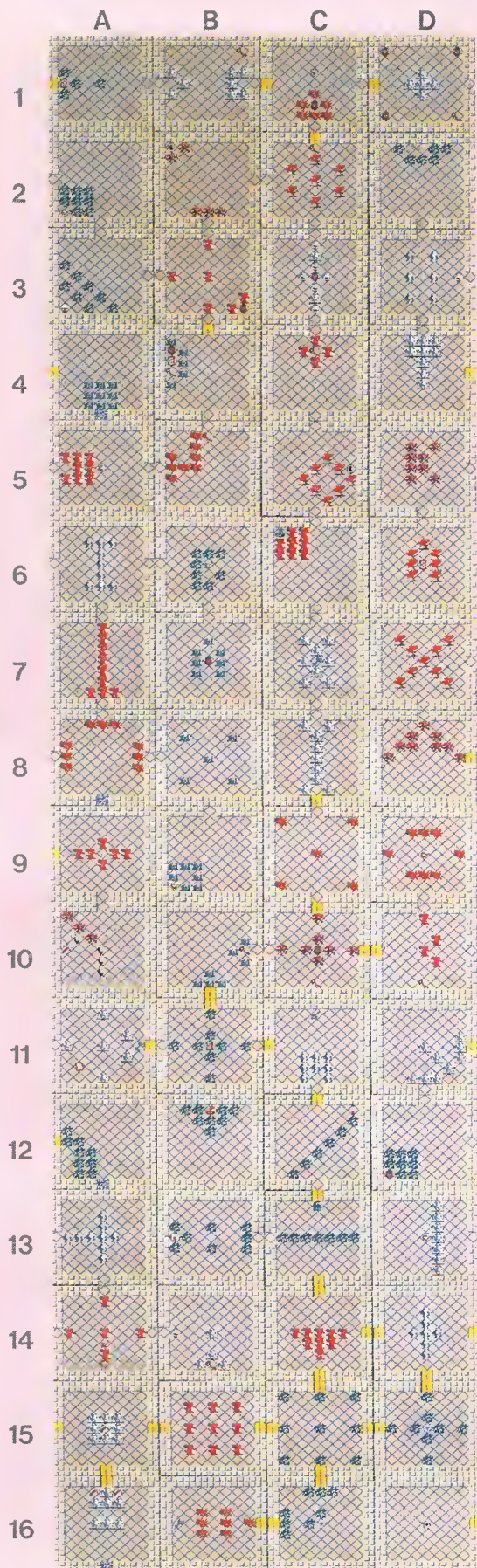
## LEVEL5 塔マップ

2つの小さい塔、中規模の塔、巨大な塔という4つの塔がある。D16には2つ目のクラウンを持ったデカキャラ(ゲレルジャイアント)がいる。要注意!

A5にある+2ラージシールドは早めに手に入れ、デカキャラとの戦いに備えて使いこなしておこう。また、A7にある

POISONの魔法もなかなか使えるので早く手に入れたい。

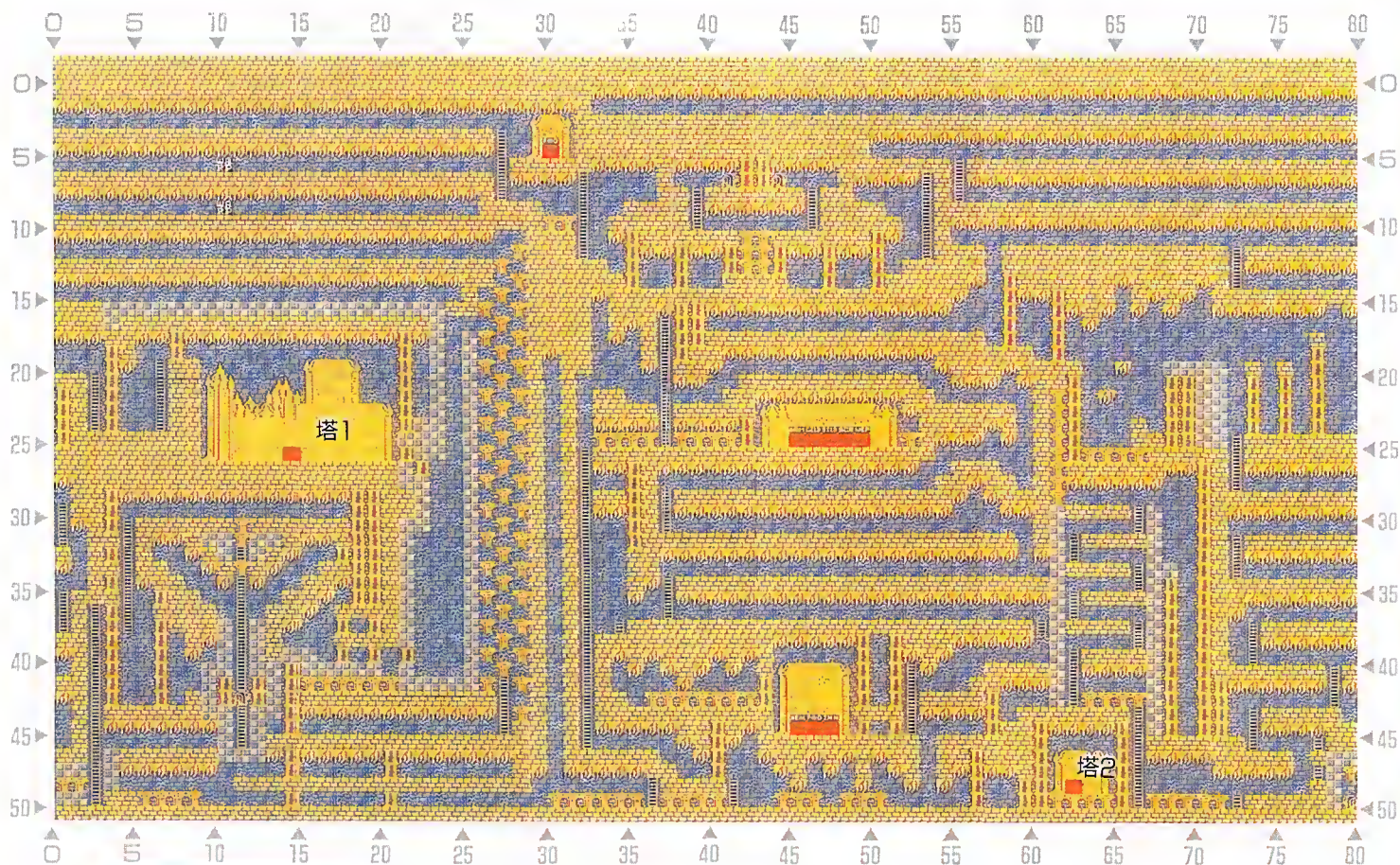
C1にある+2スモールシールドやA14にあるバトルソード、B10のロングソードのような、持っていても意味のない武器は即座に売却し、よりレベルの高い武器を買うときの資金に当てるといい。



	A	B	C	D
1	HOURGLASS GOLD	ROD FOOD	+2S-SHIELD GLOVE SPECTACLE	GLOVE×3 ROD KEY
2	D RING PENDANT	B ONYX POTION	ROD R POTION	MATTOCK GOLD
3	MASHROOM GOLD	GLOVE FOOD	POTION×6 GLOVE POTION	POTION POTION
4	GOLD 塔1	GLOVE HOURGLASS ROD PENDANT	ROD POTION	PENDANT
5	+2L-SHIELD MATTOCK	D RING GOLD	SPECTACLE	D RING FOOD
6	MATTOCK PENDANT×4 LAMP	ROD LAMP	GLOVE ROD GOLD	ROD POTION
7	KEY POISON ISCRU PENDANT	HOURGLASS GOLD	HAMMER FOOD	POTION
8	GOLD 塔2	W BOOTS GOLD	MASHROOM GOLD	GLOVE GOLD
9	F CRYSTAL MATTOCK	ROD MATTOCK	B ONYX GOLD	LAMP
10	LAMP	L-SWORD PENDANT	BOOTS MATTOCK	HOURGLASS R POTION
11	POTION	GLOVE MATTOCK	KEY FOOD	PENDANT
12	MATTOCK 塔4	LAMP	KEY	LAMP
13	POTION	GOLD PENDANT	H BIBLE GOLD	D RING KEY
14	B-SWORD PENDANT MATTOCK	POTION ROD KEY	FOOD	LAMP
15	MATTOCK FOOD	MATTOCK	KEY	LAMP GOLD
16	MATTOCK×2 POTION 塔3	KEY SPECTACLE	LAMP GOLD	CROWN

①○は通路、□は扉、△は塔の入り口





## LEVEL6 地下マップ

このレベルのマップは2つのエリアに分けられている。レベル4の(41, 6)のケーブルからレベル5にきた場合は、マトックを使うなどしない限り、2つのワープゾーンがある上のほうのエリアから出られないのだ／

ということで、このレベルの攻略は(11, 42)のケーブルを使う

ことから始まる。

ケーブルから出たら右上に向かい、Y字型のエリアから抜ける。そして、すぐ右にあるハシゴを上り、天井付きの柱(23ページのブロックリストの3Aのこと)が互い違いに並んでいるところをジグザグに登る。

ここまでやって、初めてこのレベルがまともに歩けるようになるのだ。

ちなみに、塔1に入るときは、(60, 15)～(77, 20)あたりをスーパー・キーテクニックで走り

抜ければいいが、これは思いやり難しい。

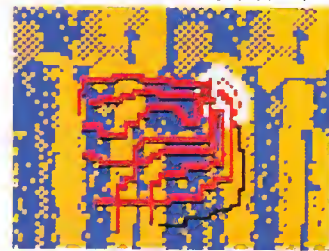
ここは、(78, 14)をマトックで掘り、右向きに落ちるのがベストだろう。

さて、このレベルのモンスターはというと、ストレンクスが高く、ヒットポイントも高い／ウェポンショップで売っている最高クラスの武器、ランスやハルバードが必要だ。

武器を買うのにゴールドが足りないときは、まず塔1に入り、デーモンズリングやアワーグラ

スを使い、ランスを手に入れてから地下マップのモンスターを倒すといい。

### GRELL GIANT (グレルジャイアント)



HTP 100000 STR ? DFP ?  
EXP 4000/6000 ITEM MATTOCK,  
ELIXIR, HAMMER

### BLOODWORM (ブラッドワーム)



HTP 13500, 11800, 13500, 12600  
STR 25000, 17500, 25000, 210  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 200, 200, 300, 420  
ITEM CANDLE, 800GDL, MATTOCK, MATTOCK

### RAIDEN (ライデン)



HTP 30700, 43600, 51400, 50900  
STR 13250, 13750, 15000, 25000  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 300, 300, 350, 500  
ITEM 500GDL, 500GDL, HOURGLASS, HOURGLASS

### CERATOSAURUS (セラトサウルス)



HTP 12000, 13000, 23000, 23000  
STR FIRE, FIRE, FIRE, FIRE  
DFP 200, 200, 800, 800  
EXP 200, 300, 380, 380  
ITEM 600GDL, 600FDD, SPECTACLE, CANDLE

### NAGA (ナーガ)



HTP 11300, 11300, 24700, 25300  
STR 18500, DEG FIRE, 18500, DEG FIRE  
DFP 500, 500, 500, 500  
EXP 630, 630, 630, 630  
ITEM 600FDD, 800FDD, R POTION, R POTION

### NECROPHIDIUS (ネクロンアイデアス)



HTP 10000, 10000, 10000, 10000  
STR 13125, 13125, 13125, 13125  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 300, 300, 300, 300  
ITEM 600FDD, 600FDD, KEY, PENDANT

### ASCOMOID (アスコモイド)



HTP 9900, 12700, 24900, 56300  
STR 11625, 11625, 11625, 11625  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 370, 370, 370, 370  
ITEM POTION, BALANCE, KEY, KEY

### LAMPREY (ランブレイ)



HTP 14900, 14900, 14900, 14900  
STR 25000, 25000, 25000, 25000  
DFP 900, 900, 900, 900  
EXP 630, 630, 630, 630  
ITEM 700FDD, 600FDD, B DNYX, B DNYX

### OWLBEAR (アウルベアー)



HTP 15100, 15400, 16000, 17200  
STR 28750, 28750, 28750, 28750  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 580, 580, 580, 580  
ITEM R POTION, R POTION, MATTOCK, GLDVE





## LEVEL6 塔マップ

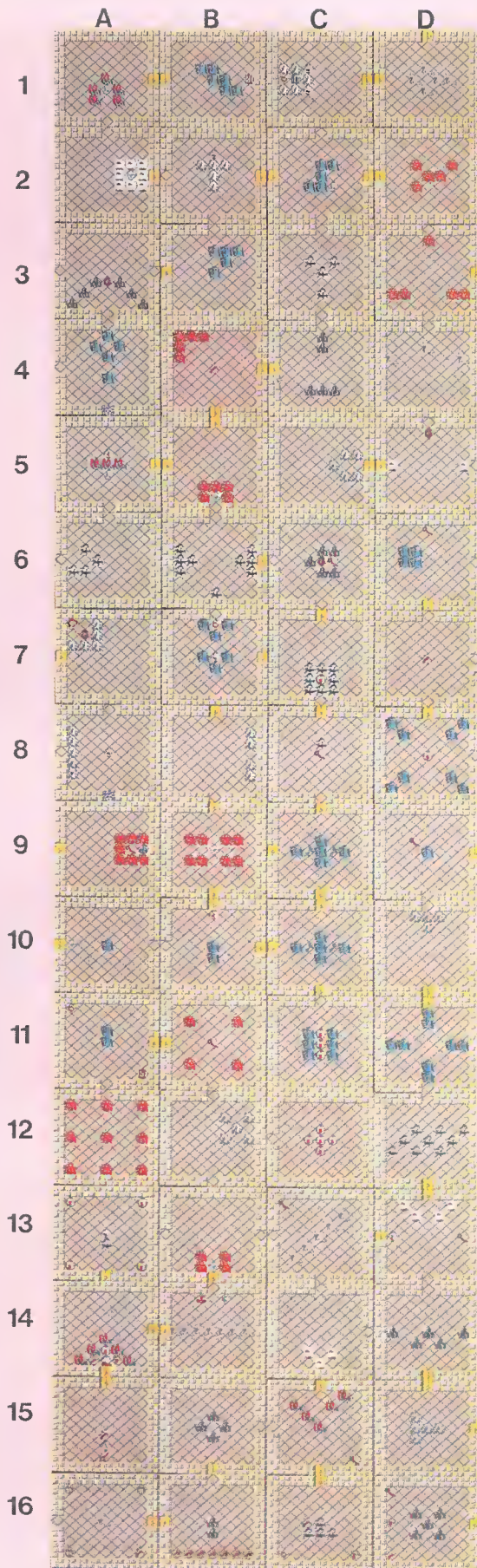
小さい塔と巨大な塔、そして隠し部屋が2組みある。扉がたくさんあるので、キーだけでなくペンダントも使うといい。

塔マップの紫色のエリアは隠し部屋で、ここにはマントルを使ってカベを通り抜けないと入れない。

隠し部屋にはマジックアイテ

ムがゴロゴロしているが、ここは思いとどまったほうが無難。D16の扉の先がわかりづらいが、マップの上下がつながっていることを思い出すと、答えはA1だとわかる。

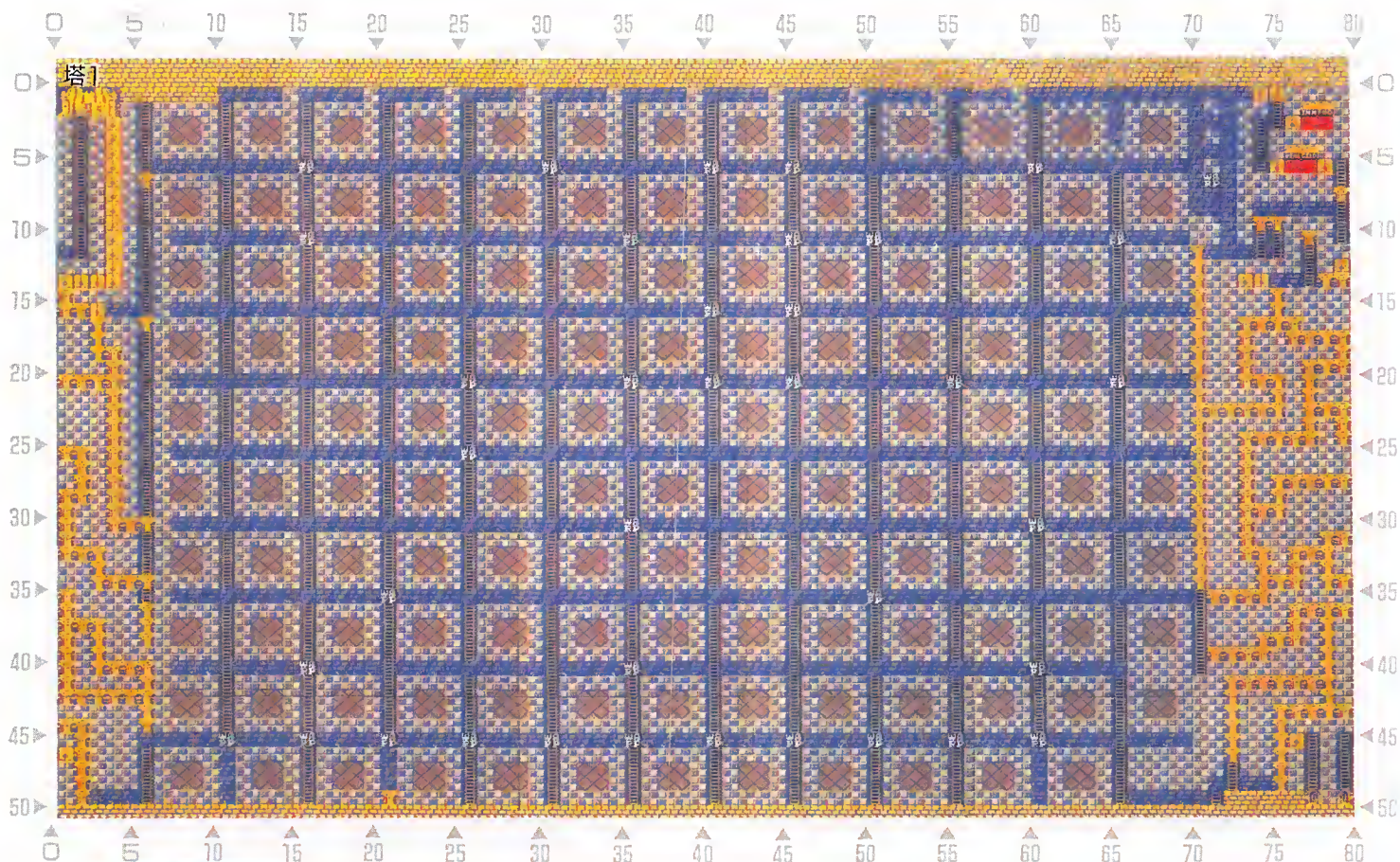
そして、A15にいるデカキャラ(ゲレルジャイアント)はエリクサーを持っている。



	A	B	C	D
1	SPECTACLE FOOD	HOURLASS CANDLE	POTION×2 D RING H BIBLE FOOD	KEY
2	LAMP KEY	POTION FOOD	SPECTACLE CANDLE	GOLD
3	GLOVE GLOVE	CANDLE	GOLD	GOLD
4	GOLD △塔1	MATTOCK GOLD	GLOVE	FOOD
5	R POTION SPECTACLE FOOD	LAMP GOLD	B ONYX	GLOVE BALANCE
6	HOURLASS	GOLD	GLOVE ROD GLOVE	ROD CANDLE
7	☆PENDANT GLOVE B ONYX	D RING POTION GOLD	GOLD GOLD	MATTOCK
8	POTION FOOD △塔2	FOOD	ROD GOLD	GOLD GOLD
9	ROD BOOTS GOLD	LAMP FOOD	KEY×2 GOLD	ROD CANDLE
10	LAMP GOLD	R POTION GOLD	KEY×2 GOLD	FOOD
11	D RING HOURLASS MATTOCK	ROD GOLD	GOLD CANDLE	GOLD
12	FOOD	GOLD	GOLD	GOLD
13	GOLD POTION GOLD	LAMP GOLD	ROD FOOD	R POTION ROD POTION
14	GOLD, LANCE CRYSTAL +3L-SHIELD R POTION	W BOOTS F CRYSTAL FOOD	POTION	GLOVE
15	MATTOCK ELIXIR HAMMER	GLOVE	ROD FOOD	FOOD
16	FOOD MATTOCK FOOD	HAND AXE×7 R POTION	MATTOCK D RING S-SHIELD HOURLASS	ROD +3L-SHIELD LANCE R POTION

④・○は通路、□は扉、△は塔の入り口





## LEVEL7 地下マップ

壮観/ ここで迷わないプレイヤーはいないだろう。同じような風景が連続しているだけでなく、38個ものワープゾーンがあるのだ。

ひとつしかない塔に行くには、(79, 49)のケーブルから出たらハシゴを登る→(79, 45)から右に進んで(0, 46)の扉をキーで開

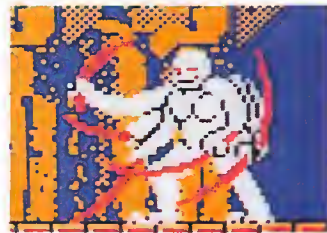
ける→(10, 45)のワープゾーンで(15, 45)のワープゾーンにワープ→ハシゴを登って(15, 40)のワープゾーンへ→(35, 40)のワープゾーンに出るので、ハシゴを登り(35, 35)へ行く→左に向かい(30, 35)まで行く→(30, 34)のハシゴを登り(30, 5)のワープゾーンへ行く→右に向かい(40, 5)、(45, 5)のワープゾーンをとり(60, 5)のワープゾーンへ→上に向かい(60, 0)から(73, 0)まで走り抜ける→キーを4つ使って塔1へ続くハシ

ゴを登る。じゃまなモンスターはすべて倒せばいい/

また、ひとつしかないレベルアップケーブルに行くには、(3, 15)から左下に行き((2, 15)の扉は開けなくてもいい)、(2, 18)まで下に降りる→右に1歩→下に2歩→左に突き当たるまで進み→下に3歩→右に2歩→下に2歩→右に2歩→下に3歩→左に1歩→下に4歩→左に2歩→下に3歩→右に2歩→下に2歩→左に2歩→下に7歩→左に3歩→下に2歩→(76, 45)の

扉を開ける。というのがベスト。じゃまなモンスターは移動するのを待つ/

### KARTTIKEYA(カーティケヤ)



HIP 750000 STR ? DFP ? EXP 20000/10000  
ITEM HAMMER, HOURGLASS×2, D RING×2,  
☆PENDANT, II BIBLE, BOOTS, CROWN

### FIRE DRAKE(ファイアー ドレーク)



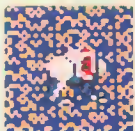
HIP 59900, 39600, 41100, 43400  
STR 38250, 38250, FIRE, FIRE  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 920, 930, 940, 950  
ITEM SPECTACLE, SPECTACLE,  
B ONYX, B DNYX

### SSENDAM(センドム)



HIP 25400, 24800, 29900, 30300  
STR 7200, THUNDER, THUNDER,  
THUNDER  
DFP 0, 0, 0, 0  
EXP 700, 800, 900, 1000  
ITEM 770GOLD, GLOVE, 990P000, CANOLE

### AXE BEAK(アクスビーク)



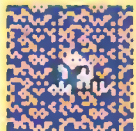
HIP 51400, 50200, 59700, 76300  
STR POISON, POISON,  
POISON, POISON  
DFP 1000, 1000, 1000, 1000  
EXP 710, 800, 900, 1000  
ITEM 700GOLD, 700GOLD,  
MIRROR, BOTTLE

### NEREID(ナーレッド)



HIP 1900, 1900, 1900, 1900  
STR DELUGE, DELUGE,  
DELUGE, DELUGE  
DFP 10000, 10000, 10000, 10000  
EXP 10, 10, 10, 10(KRM:31)  
ITEM 700GOLD, PENDANT,  
BOTTLE, D RING

### ROCKLOUSE(ロックラウス)



HIP 61000, 60300, 62200, 60700  
STR 57500, 57500, 57500, 57500  
DFP 44000, 44000, 44000, 44000  
EXP 750, 800, 850, 900  
ITEM R POTION, R POTION,  
W BOOTS, W BOOTS

### CRAWLER(クローラー)



HIP 50700, 51100, 50600, 49800  
STR 44500, 44500, 44500, 44500  
DFP 700, 700, 700, 700  
EXP 690, 770, 880, 990  
ITEM GLOVE, R POTION,  
II BIBLE, HOURGLASS

### GRELL(ゲレル)



HIP 53100, 53100, 53100, 53100  
STR 32250, 32250, 32250, 32250  
DFP 600, 600, 600, 600  
EXP 780, 800, 990, 1200  
ITEM ROD, ROD, GLOVE, R POTION

### BOOBRIE(ブーブリ)



HIP 50000, 50000, 72000, 75000  
STR 46500, 46500, 46500, 46500  
DFP 200, 200, 200, 0  
EXP 750, 950, 1050, 1100  
ITEM 700P000, 880P000,  
W BOOTS, W BOOTS





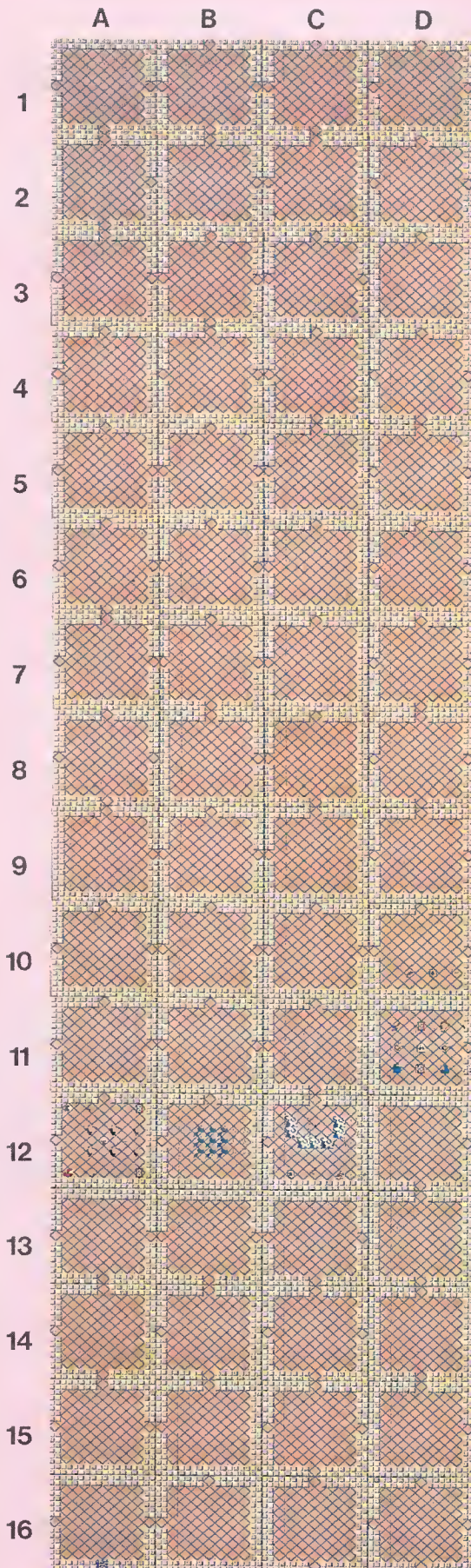
## LEVEL7 塔マップ

巨大な扉がひとつもない塔がひとつだけある。中にはあまりにも何もない部屋が多く、つながり方が変則的なため、迷いやすい。塔マップを見ながら歩きたいだろう。

モンスターのいる部屋が、D11のデカキャラ(カーティケヤ)を含めて2つしかない。そのく

せ強力な武器(C12の+2バトルアックス)や盾(同じくC12の+4ラージシールド)が手に入るのだ。

3つ目のクラウンを持っているカーティケヤの強さはかなりのものなので、これらの強力な武具を取り、使いこなしてからでないと勝てないだろう。



	A	B	C	D
1	○	○	○	○
2	○	○	○	○
3	○	○	○	○
4	○	○	○	○
5	○	○	○	○
6	○	○	○	○
7	○	○	○	○
8	○	○	○	○
9	○	○	○	○
10	○	○	○	HALBERD +4S-SHIELD
11	○	○	○	HAMMER HOURGLASS×2 ◇ PENDANT D RING×2 CROWN H BIBLE BOOTS
12	F CRYSTAL HOURGLASS×2 PENDANT×4 MASHROOM W BOOTS	KEY×9	+4L-SHIELD +2B-AXE B ONYX	○
13	○	○	○	○
14	○	○	○	○
15	○	○	○	○
16	○	○	○	○

◎○は通路、\*□は扉、△は塔の入り口



# シミュレーション ゲーム特集

パート2

大戦略II/ディーヴァ/  
信長の野望全国版ほか

テクノポリス版  
日本の歴史

パソコンの

ウィザードリィ#3  
プレイングレポート

毎月18日発売

ゲーミングワールド/  
必勝法+改造法/  
プログラムポシェット  
ほかの連載も

麻雀&将棋  
ゲーム大全集

ぎゅわんぶらあ自己中心派/  
上海/森田和郎の将棋ほか

月刊

テクノポリス6月号は5月18日発売です!!

定価480円 徳間書店

YOU CANNOT WITHOUT MAKING A  
SCENARIO DISK!  
START GAME  
MAKE SCENARIO DISK

POWER 9288  
ROUND. 4



# FAN FAN BOYS

新着MSX情報にドキドキ ファン  
おもしろゲーム情報にワクワク ファン  
トクするプレゼント情報にキャピキャピ ボックス

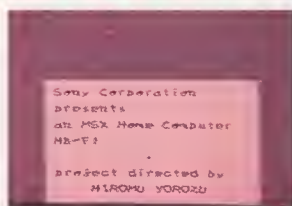
SONYのF1にいたずらしてみたり、  
タケルに会ってみたり、  
なにがといそがしい6月号のF・F・Bでした。

ファン アナリシス  
FAN ANALYSIS

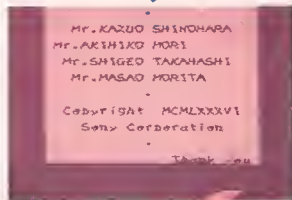


## こういう知的イタズラを FAN ANALYSIS と名づけよう

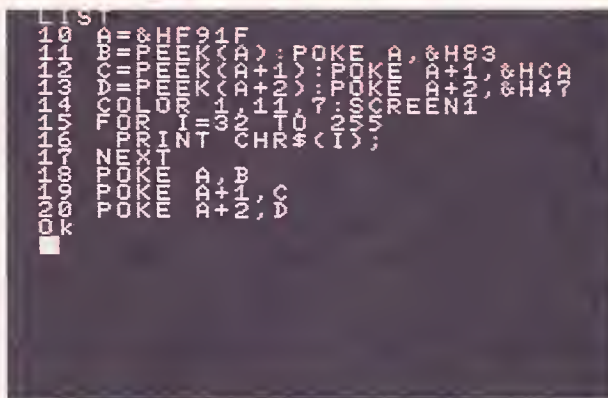
と突然思いついた



③なめらかなスクロールでクレジットが出てくる



③クレジットを表示するとF1がしゃべるノ



③「F1が変な字になるプログラム」。F1内部をいろいろとアナリシス(解析)した成果だ

It's a SONY.

最近なんだか隠しコマンドがやたらはやっていて、なかには隠しコマンドのあるMSXまである。それが、ソニーのF1だ。隠しコマンドとはいえ、発売後すぐにあの某MSX専門誌で発表されたりしたので知っている人も多いだろう。

念のため、問題の隠しコマンドのおさらいをしておこう。F1の電源を入れてすぐPとYのキーを押せばなしにしていると、写真上のようなユニークな文字のクレジットが現れ、最後に「It's a SONY.」としゃべる(ノ)のだ。この声はテレビのCFでよく聞くあの声そっくり。こういう遊び心ってなんだか刺激されちゃうね。

「いつあそい」の仕掛けをちょこちょこ探ってみるとなん

と取扱説明書にも書いてない16Kの隠しROMがあった。問題のクレジットデモ用のプログラムやこのクレジットで使っている文字のフォント(字体)はこのROMに入っているのだ。

これを利用して、F・F・Bでは「F1が変な字になるプログラム」を開発した(写真上)。このプログラムを走らせると下の写真のように全部の文字を表示して、それ以降は、SCREEN文を実行するまではF1の文字がずっとこの変な文字になる。

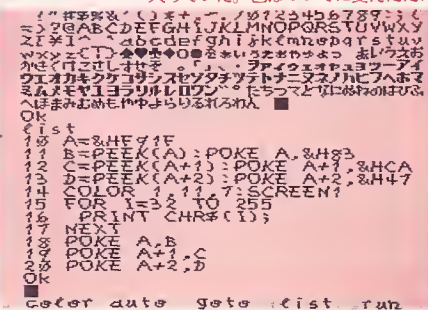
ちなみに、プログラムの18行以降を削除してから走らせると電源を落

とすまではずっとこの文字のままでいるので、いたずらに活用してほしい。

最後に注意。このプログラムは、ソニーのHB-F1以外の機種で走らせると、はっきりいって「字」ではなくなります。

F1以外のユーザーでどうしてもこの変わり文字を使いたい人は下の写真を参考に自分でパターン定義してください。

③ひらがな、カタカナの変わり書体も入っていた。色はついでに変えただけ



●編集部には毎日、トイレットペーパー1本と交換してもらえないくらいの量のハガキがやってきます。もちろん、それはあのイワクツきのアンケートハガキ。主に本誌の編集内容をもっとビビッドなものにするためのデータとなり、一部の人はラッキーにもソフトがもらえるわけですが、表のメッセージもなかなかの読み物です。このコーナーでは、そんなアンケートハガキ(4月分)のメッセージをいくつか紹介します。(マルムシ)





買い物  
SHOPPING



# そのうちデパートをうろうろしていたら

## タケル パソコンソフトの自動販売機<武尊>に会えるかもね

### ■<武尊>ってなんだ?

MSXのソフトはお菓子屋さんやおもちゃ屋さんでは買えないので、電車賃を出して遠出しなければならない諸君、<武尊>というソフトの自動販売機を知っているだろうか。日本全国のパソコンショップや電気店、デパート、書店などに113台(4月23日現在)が置かれていて、市販価格よりもやすく買えるらしい。<武尊>のことを教えてほしいという読者のハガキが続けて数通

きたのをきっかけに、まだ<武尊>に会ったことのなかったF・F・B取材班は、4月のある午後、新宿の丸井メンズ館にあるコムロードというお店をのぞいてみた。

■タケルでしか買えないソフト<武尊>で販売しているMSX用ソフトはすべてROM版で現在100種類以上ある。そのなかでのベスト10を右ページの表にまとめてみた(データは3月8日現在のもの)。人気ソフトのなか



④新宿にある丸井メンズ館4 Fコムロードで<武尊>と会った

はタケルで売られていないものがあつたり、タケルオリジナルというタケルでしか買えないソフトがあつたりするために、ふつうのトップ10とはかなり違うようだ。

トップの「谷川浩司の将棋指南」はよく知っていても、「タケル伝説」なんて知らない人も多いだろう。じつは取材班も遊ん

だことがなかった。

タケルオリジナルには3タイプある。ひとつは<武尊>を運営しているブラザー工業がソフトハウスに注文して作ってもらったもの、もうひとつはソフトハウスが作ったものの何かの理由で販売していなかったもの、そして3つめは、時とともにどこかに埋もれてしまいそうな、だけどももしろくてそれでは惜しいソフトを復活させたもの。いずれも<武尊>でないと手に入れないソフトなのだ。

特にMSX用ソフトではテープ版しかなかったソフトでもタケルオリジナルで復活することでROM版に変身しているので一見の価値はありそうだ。

とりあえず、F・F・B取材班はタケルオリジナル第1のタイプ『タケル伝説』を買ってみることにした。

### ■ゲーム画面を見て買える

「いらっしゃいませ」と表示された画面の右側のパネルには各種の操作ボタンが配置してある。まず、スタートボタンを押して



③ソフトベンダー(武尊)はこんな格好をしている。自動販売機というよりはゲームマシンみたい



⑤<武尊>の新作・人気ソフトを紹介するチラシ「TAKERU PRESS」

⑥ソフトレビューやいろんな情報の掲載された「TAKERUジャーナル」

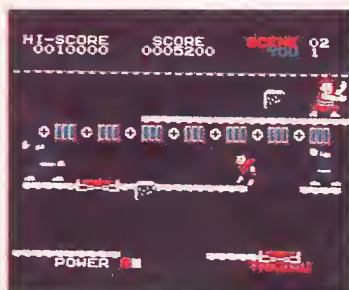




# FAN BOX

## 〈武尊〉のMSXソフト ベスト10

	ソフト名	開発元	RAM容量	タケル価格	市販価格
1	谷川浩司の将棋指南	ポニー	8K	4,100	4,900
2	タケル伝説	ポニー	8K	2,800	オリジナル
3	コナミのサッカー	コナミ	8K	3,800	4,800
4	トルアーガの塔	ナムコ	16K	3,800	4,500
5	ザ・ブラックバス	ホット・ビィ	32K	4,000	オリジナル
6	プロフェッショナル麻雀	シャノール	8K	5,400	6,800
7	キャノンターボ	ジャスト	8K	2,800	4,800
8	ザナック	ポニー	8K	4,100	4,900
9	てつまん	HAL研究所	16K	3,800	4,800
10	妖怪屋敷	カシオ	8K	4,100	4,800



①「タケル伝説」トランポリンみたいなジャンプ台やつり革を利用して城の奥深くへと進んでいくカンファアクションゲーム。敵は、こんぼうや手裏剣、水鉄砲、爆弾で攻撃してくる。主人公のタケルは、突きや蹴り、飛び蹴りや足ばらいで戦っていく。難しい技で敵を倒すと得点が高い。全16面をクリアすると城主タケルシとの一騎打ち。動きはゆっくりりだけどなかなか難しいのだ

みると、PC-88シリーズからMSXにいたるまでの機種選択リストが表示される。

もちろん、MSXを選んで、OKボタンを押す。すると、MSX用ソフトの一覧表がずらりと出てくる。

「タケル伝説」を選んでOKボタンを押すと、ゲーム画面とかなんた説明が出てきた。市販ソフトでもパッケージの裏に画面写真が出ているのがふつうだけれど、やっぱりディスプレイで見ておくとなんとなく安心。

この画面を見て気に入らなかつたら取消ボタンを押せばいい。すると再びソフトを選ぶ画面にもどる。

「タケル伝説」を買うことに決めてお金を入れると、プログラムの入っていないROMカートリッジが出てくる。

これをまた〈武尊〉に差しこむと、その場でプログラムを書きこんでくれるのだ。

あとは、特製のプリンタ用紙に印刷されたマニュアルとパッ

ケージも取って、めでたくF・F・B取材班は「タケル伝説」を手に入れることができた。

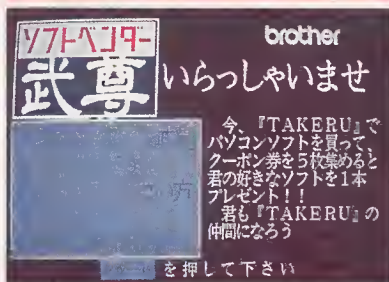
ちなみに、5月下旬からは、〈武尊〉の画面や買い方が変わるそう。

買って帰った「タケル伝説」は、全16ステージのカンファ・アクションゲームだった。主人公のタケルが、蹴り、突き、飛び蹴りで敵を倒しながら、ジャンプ台、つり革を利用して城の奥へと進むゲーム。大興奮、大感激とはいかないけれど、でも2,800円だもんね。

最近の人気ゲームはあまり〈武尊〉には登録されていないけれど、〈武尊〉に登録されているソフトのなかにはキミの気に入ったソフトもあるかもしれない。ソフトを手に入れにくいところに住んでいるキミやソフトを安く手に入れたいキミ、近くに〈武尊〉が置かれていないかちょっと探してみよう。

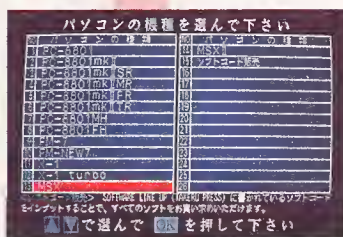
\*写真・資料協力=ブラザー工業株

## 試しにソフトを買ってみました

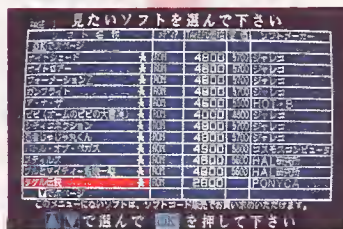


①〈武尊〉についているディスプレイに表示される画面。ソフトベンダーとは「ソフトの自動販売機」という意味だ

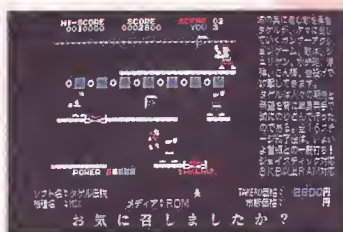
①スタートボタンを押すとパソコン機種のリスト画面が出てくる



②機種を選ぶと今度はその機種でのソフトのリストが表示される



③リストのなかからソフトを選ぶとそのソフトの画面と説明が表示される



④いろいろな機種のソフトが買える。MSXとMSX2があるけれど、MSX2専用のソフトは今のところ扱われていない



④画面表示を見ながらキーをたたく



④買うことにすると箱入りROMが出る



⑤ROMを差しこみプログラム書きこみ



⑤〈武尊〉で買ったソフトとパッケージ。下にあるのがプリンタから出てきたマニュアル。パッケージもマニュアルも簡素なものだけれど、その分ソフトが安いわけだ

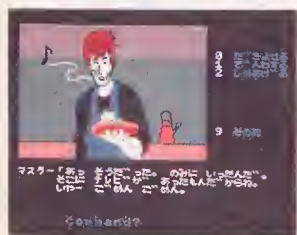
●編集部にはこんな謎のメッセージ【その1】目さし。(福島県・叶井賢一)【その2】わたしのたわし。(長野県・小林浩之)【その3】子れ空模良岡木宇尾気体四手井間廣。当たれ当たれ当たれ……。 (埼玉県・鈴木重明)→厳しい意見やヨシヨシみたいなほめ言葉の洪水のなかで、こういうわけのわからないメッセージに出会うと、つらいかなこんでしまうのだった。(ともや)





RPG&アドベンチャーゲームでつまづいているキミのためのQ&A。いろんなゲームの通にならなくてはならない担当者はつらい!

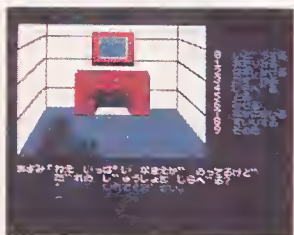
## 軽井沢誘拐案内



Q のんきそうだけどなんとなくあやしい軽井沢のマスター

Q 『軽井沢』の第4章で、歩きまわって情報を集めているとき、くみこがいなくなりました。別荘を調べ、図鑑を取り、脅迫電話を聞いた。でもマンガが取れない。ライターなどいろいろ身につけたけれどどうしてもクリアできない。早く第5章を見たいのに〜/ (福島/大町和人・12歳)

A この章では4つのアイテムが必要なのだ。ライター、スコップ、ボルト、そして久美子の両親の手紙だ。マンガは全然関係ないよ。そのほか、3人の人物をしめあげること。すべてを終えて、あさみに会えば第5章に進めるのだ。

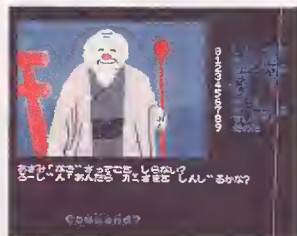


Q さて、だれの住所を調べよう。地蔵ヶ原で聞いたことというところ……

# 『軽井沢誘拐案内』ミニ特集／『は〜りいふおつくすMSXスペシャル』ばけられるはっぱ／『ハイドライドII』第2の町／『悪魔城ドラキュラ』17面の扉の鍵

Q 第5章の別荘の中でクラブの名簿を取ったんだけど、だれの住所を調べたらよいのでしょうか。どうか教えてください。(北海道/新川保・13歳)

A 第2章の地蔵ヶ原のパーティーで、男と話した内容を思い出してみよう。……ほら、わかっただろ。



Q このおじいさんはたもではない

Q 第5章の話です。別荘のアイテムは全部取ったつもりなのに、あさみちゃんはまだ別荘の中になにかあるといっているのです。別荘の中には全部でどんなアイテムがあるのですか。それと、湖のほとりにいるおじいさんはとほけた返事しかしてくれません。どうすればよいのでしょうか。

(広島/大下義郎・11歳)

A この章で必要なアイテムは全部で6つ。そのほかにかぎもある。これらを全部集めて湖のほとりのおじいさんに会えば、名簿の人物に会う方法を教えてくれるのだ。

## ハイドライドII

Q ぼくはハイドライドIIの第2の町の出し方と入口がわかりません。どうか教えてください。



Q 赤い四角が問題のおま

ください。第2の町とは砂漠の町のことです。(大阪/高戸淳二・12歳)

A 砂漠の町へ行くには、そのまえにやらねばならないことがある。最初にスタートした町の少し上のほうに墓地があり、そこである墓(写真で赤くなっているところ)を壊す……。別に何も起こらないようだけれど、そのあと砂漠の奥のほうへ行けば町が出現しているのだ。うーん、この墓は町を見えなくしているガンみたいなものだったのね。



Q やっぱり夜でなくっちゃ

Q 「きつねさかきの木」でばけられるはっぱを取ろうとしたのですが、どうしてもとれません。どうしたらばけられるはっぱが取れますか。(岩手/

ジェームス佐々木・13歳)

A まっ、昼間にいくら何をしてもはっぱは取れないよ。しばらく「きつねさかきの木」のまわりをうろついて夜になるのを待つことだね。ほらほら、夜になればはっぱが取れるだろ。夜になればはっぱが取れるんだったら。



Q この鍵さえ取ればいい

Q 今年の正月に『悪魔城……』を買って、楽しんでいますが、17面の扉の鍵が高いところにあって取れません。マップのいちばん下から飛び降りたらマップのいちばん上に出る仕掛けなのかな……と思って飛び降りたらいきなり死んでしまいました。いくらジャンプしても鍵のところへは届かないし、いったいどうしたらいいんでしょうか。(京都/小林明生・14歳)

A ふっふっふっ。明生くん、あの鍵はダミーなのだよ。つまり、食堂にある食べられない口ウ細工の料理のようにただ見るだけのカギなのだ。だから、何度ジャンプしても何度飛び降りても、あまつさえ踊っても笑ってもあの鍵は取れないのだ。スタート地点にある鍵さえ取ればいいのだ。へんなの。



サイケデリック  
PSYCHEDELIC

読者から送られてきたイラストやマンガのなかで目をひいたのがこのイラスト。担当のともやは思わずコーナーを作ったうえ、小説を書いてしまいました。

\* \* \*

ぼくの名前は鈴木太郎。平凡な名前だろ？ おまけに性格はすごく暗い。世間一般に暗いといわれることはすべてやった。これは誰にも言えないぼくの自慢なんだ。

今、MSXを使ってグラフィックをかいているところだ。ディスプレイには二十歳前後で髪をワンレングスにした女の人のクローズアップがイメージスキ

読者投稿

イラスト  
イチバン“載”り!

●兵庫・西村幸文の作品。このページは2色だけど、原作はとってもきれいな色でした



ャナで取りこんである。ぼくはブラシを使い、髪の毛をピンク、パープル、グリーン、ブルーなどに染める。眉毛と瞳はライトグリーンで決めてみる。ぼくはこの作品を『サイケの女』と名付け、ディスクにセーブする。

大きく伸びをし、カセットデッキのプレイボタンを押した。スピーカーからは『宇宙戦艦ヤマト』のドラマ編が流れてくる。ちょうど沖田艦長が地球を見ながら「地球かあ……何もかもみな懐かしい」と言っている。

いつ聞いてもこのラストは感動ものだ。ぼくは号泣していた。こういうやつなのである。

感動がおさまるとぼくは空腹

を覚え、近くのスーパーへ買い出しに行くことにした。サンダルをつっかけ、商店街をのたのたと歩く。ふと前を見ると髪の毛を派手なピンクやパープルやグリーンに染めた女が歩いている。黒のパイロットジャンパーにボロボロのGパンといういでたちである。顔は見えないがケバケバしい感じはしない。

何となく気になりながら、ぼくは目当てのスーパーに入った。自分の部屋にもどってきて、ふと思いたち、『サイケの女』を

ロードしようとした。……入っていないかった。

「おかしいなあ。確かにセーブしたはずなのに」

ぼくは目をマークにしてつぶやき、スーパーの袋を見つめていた。(FIN)

\* \* \*

とまあこういうふうイラスト+文章などがあると楽しいのではないかと思います。このコーナーでは読者のイラスト、マンガ、小説etc.を募集します。うんとサイケデリックなやつね。

直撃  
SMASH

テープ版『レリクス』をROM版に交換してもらえたあの夢はもう消えたのね

こんなハガキが編集部きた。「ソフトハウスに聞きたいことですが、たとえばボーステックさんのようにテープ版『レリクス』をMSX用、MSX2用のROMに有償交換みたいなことはほかではやってないんでしょうか。今、三国志を買おうと思っているのですが、もしMSX2用が出たらそれをまた買うわけにはいきません。光栄さんには2回このことで手紙を書きましたが、返事がこないのでもわかりません。どうかF・F・B(直撃)係さん、光栄さんへ聞いてください。ほかにも日本テレネットさんなどに聞いてください。」(愛媛・檜垣有政)

ふむふむ、それは確かにユーザーにとっては問題だね。まず『三国志』の光栄さんに電話。

トゥルルトゥルル、あ、もしもし光栄さんですか。すでにMSX用のROMが出ているソフトのMSX2用が出た場合、有

償交換サービスの予定なんかはおありですか。

「ええ、いやあ、そういうことはやってませんけどねえ」

はっきり否定されてしまいました。次、例の『ヴァリス』の日本テレネットさんへ電話。

トゥルル……、あ、日本テレネットさんですか。以下同文。「そのようなサービスはちょっとやってません」

んじゃ、もうひとつ、『ザナック』のポニーにも電話。

ツーツーツー、あ、お話中だ。(1分待つ)ピポパ、トゥルルトゥルル、えー、ポニーさんですか。以下同文。

「そのような親切なフォローはやっていません、はい」

そうでしょうね。そうだと考えた。ボーステックにも一応電話してみよう。

トゥルルトゥルル。

「はい山田です」

げ、間違った。こういうとき

はちゃんとあやまろうね。

トゥルルトゥルル、あ、ボーステックさんですか。えーと、『レリクス』の有償交換サービス(テープ版を2,500円でMSX用ROMに、3,000円でMSX2用ROMに交換)のことでお聞きしたいんですが。

「そのサービスは3月20日で終わったんですよ。なかなか好評で数百件の交換希望が来てたいへんでした」

このサービスは利益なんて考えないで純粋にユーザーへの愛でやったとのこと。テープ版『レリクス』に限っての特別出血サービスだったわけだ。



アイテム交換図



●禁コンの解ける春/春の暖かくなる日々を過ごしているうちに、私は長い禁コンから解放され感動しています。今こそ私の季節です。(神奈川・仮面ライダー)⇒禁煙、禁酒というあるけれど、あなたの場合は禁コンだったわけね。禁コン中平凡な人だったあなたは再びあの世界に戻っていくのね。喜ぶべきか、悲しむべきか。(マルムシ)



新製品  
NEWCOMER



●連射モードでピンパン戦  
えるソニーのジョイパッド

### ■連射機能付きジョイパッド・JS-303T

戦闘機のウイングのようなユニークなデザイン、ソニーの新しいジョイパッドは定価2千円の連射機能付きだ。

方向指示をするパッド部分は「低摩擦係数の材質による新開

## 毎度おなじみ新ジョイパッド (連射機能付き)とTV用目が 疲れないフィルター

プレゼント  
付き!

発サイクロイドパッド」(よくわからんがとにかくスムーズに動くということらしい)を使用した二重構造。早い操作が軽いタッチで可能になった。

連射のスピードは毎秒16発(4月号で紹介したジョイターボより8発少ない)。2トリガータイプだが、連射機能はトリガー1側のみに有効。

連射ボタンは独立しているので、スイッチを切り換えたりすることなく、連射とノーマルを使いわけることができる。5月21日発売予定。

### ■TVフィルターFSⅡ

テレビやディスプレイにつけて、有害光線をカットしてくれるフィルターの新製品。

視力低下の原因となる紫外線を100パーセントカット。目に有害度の強い可視光線も75パーセントカットし、テレビ画面の反射などもおさえてくれる。

価格は、14・15型用8千円、16・17型用1万円、18・19型用1万1千円、20・

21型用1万3千円。

このFSⅡの新発売キャンペーンとして、それぞれ半額で通信販売もしてくれるそうだ。問い合わせは、サンクレスト(☎06-303-4152/住所は89ページ参照)まで。

●左半分がフィルターをつけた場合、右半分が直接ディスプレイを見た場合



### ■SOUND文を使いこなす

PLAY文はなんとかわかるけれど、SOUND文となるとどう使っていくかわからない、というプログラミング愛好家のキミにおすすしたいのが、アスキーから出た『マイコン・サウンド・バック』(MSXポケットバンク4/工藤賢司著)。

開いてみると、まず音に関する基礎知識、PSG(音出し専用のLSI)の内部構造、効果音がかたんに作れるサウンド・エディタ・プログラム、サウンド活用プログラム、そしてサウンド・データ集が掲載されている。

SOUND文はPSGの14個のレジスタにデータを書きこん

## ためになる MSX本2冊

でいろんな音を出すのだけれど、ふつうのBASICマニュアルではわかりにくい。この本なら、やさしく書かれているのでスッと理解できそう。

### ■マンガで読むパソコン通信

NTTが本を出しているなんて知らなかった。それも中身はマンガになっている。

NTTアド発行の『面白パソコン通信』(NTTおもしろブックス③)は、パソコン通信の仕組みや必要な装置の紹介、用語の説明などをわかりやすく物語にしたマンガ解説書。難しいこともイメージをとらえて説明しているのには感心してしまいました。

プレゼント  
付き!

### MSX POCKET BANK 4

マイコン・サウンドバック



アスキー

●アスキー/『MSXポケットバンク4』マイコン・サウンド・バック/定価480円

### 面白パソコン通信



●NTTアド/『NTTおもしろブックス』面白パソコン通信/定価980円

音楽  
MUSIC



おじさん、またはレトロ趣味の人への限定情報。

『ゴジラ』『キングコング対ゴジラ』などの特撮映画の音楽の巨匠・伊福部昭のCD版大全集が東芝EMIから出た。

全作品を16枚のCDに収録し、各2枚組みの8セットにして4月22日、5月25日の2回に分けて4セットずつ発売される。各セットの定価は5千円。

ゴジラ  
etc. のCD



●アンギヤル、  
ジラの鳴き声



プレゼント  
PRESENTS



うむ、このすぐ下にある〈お詫びと訂正〉を見るとさすがに胸が痛むなあ(間違えたのはわたしです。匿名希望)。

さて、今月の収獲。ぱっと見た感じテレホンカードが2枚しかないように見えるが、じつはいろいろとある。

#### ●ソニーより

①F1のテレホンカード……5名様

②連射式ジョイパッド……5名様

いつもプレゼントをいただいているソニーさんに感謝しよう。

#### ●サンクレストより

③TVフィルターFSⅡ……5名様

ただし、このプレゼントのみ直接サンクレストさんへハガキで応募すること。住所は、〒577大阪府東大阪市柏田西1-9-15「FSⅡ」係まで。持っているディスプレイのインチ数を明記

## ほかにもソニーさんとナムコさんから きれいなテレホンカードをいただきました

することを忘れずに。応募券もちゃんと貼ってね。

#### ●アスキーより

④マイコン・サウンド・バック……5名様

#### ●NTTアドより

⑤面白パソコン通信……5名様

#### ●ナムコより

⑥妖怪道中記テレホンカード……12名様

じつは、先月号のAOUEキスポの記事で紹介したときにいただいたのだけれど、すっかり忘れていたのだった。ナムコさん、ごめんなさい。

おおっと、またひとつ忘れるところだった。

#### ●T&Eソフトより

⑦ディーヴァ・トレーナー……L=1名様、M=1名様

うっかり写真に撮るのを忘れていたけれど、どういうものか知りたい人はテクノポリスの5月号14ページでテクポリの編集部員がしっかり自分のものになっている写真を見てね。あはは、

いーかげへん。

今月のプレゼントは、以上です。プレゼントのほしい人はハガキに⑥ほしいプレゼントの名前(⑦の場合はLかMかを明記)を1つだけ、⑧住所(〒と☎も)・氏名・年齢を書いて、右下の応募券を貼り、

〒105 東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSXファン編集部 F・F・B  
プレゼント係 まで。

締切は5月30日必着(必着にしないとなかなか抽選会ができないことに最近気づいたのです。ぼくって頭悪いのかしら)。当選者は、7月8日発売の8月号の欄外で発表。

### 相談事・ひそかな情報etc.はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をググッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めます。

●AVG、RPGで行きづまっている人、その他のゲームで困っている人、また、ソフトの裏をかいた必勝法を見つけた人は『ゲーム十字軍』まで。

●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、「直撃」係まで。

●自分のかいたイラスト、マンガ、小説、コント、詩など、どうしても人に見てもらいたい人

は、「サイケデリック」係まで。タイトルのように「サイケ」でなくともかまわないけれど、どうせなら翔んでいる作品のほうがおもしろいと思う。

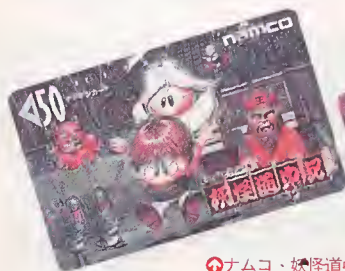
●キミが最近夢中になっているのに、古いためにどの雑誌でも相手にされていないものがあつたら「名作」係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。

●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると来てきてうれしい。

\*F・F・Bは読者の手、足、口、耳、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろいろなものになります!

ファン ファン ボックス

F・F・B



⑥ナムコ・妖怪道中記  
テレホンカード



①ソニー・HB-F1の  
テレホンカード

#### お詫びと訂正

本誌5月号「FAN COLLECTION・ワープロソフト」56ページ「MSX-WRITE」の本文20～21行目で「文字を大きくする倍角機能もない……」と記述があるのは、編集部のミスによる誤りでした。実際には、横幅2倍の倍角文字と横幅半分の半角文字が使用できます。ご迷惑をおかけした(株)アスキーの方、および読者の皆様にお詫びして訂正させていただきます。また、MSX-WRITEは、現在唯一の独立して使用できる日本語フロントエンドプロセッサ(MSX-JE)を内蔵した価値の高いものであり、この点に関して記述が十分でなかったこともあわせてお詫びいたします。なお、この点に関しては今月号の「FAN COLLECTION」で紹介していますのでご参照ください。編集部

#### 〈訂正とお詫び〉

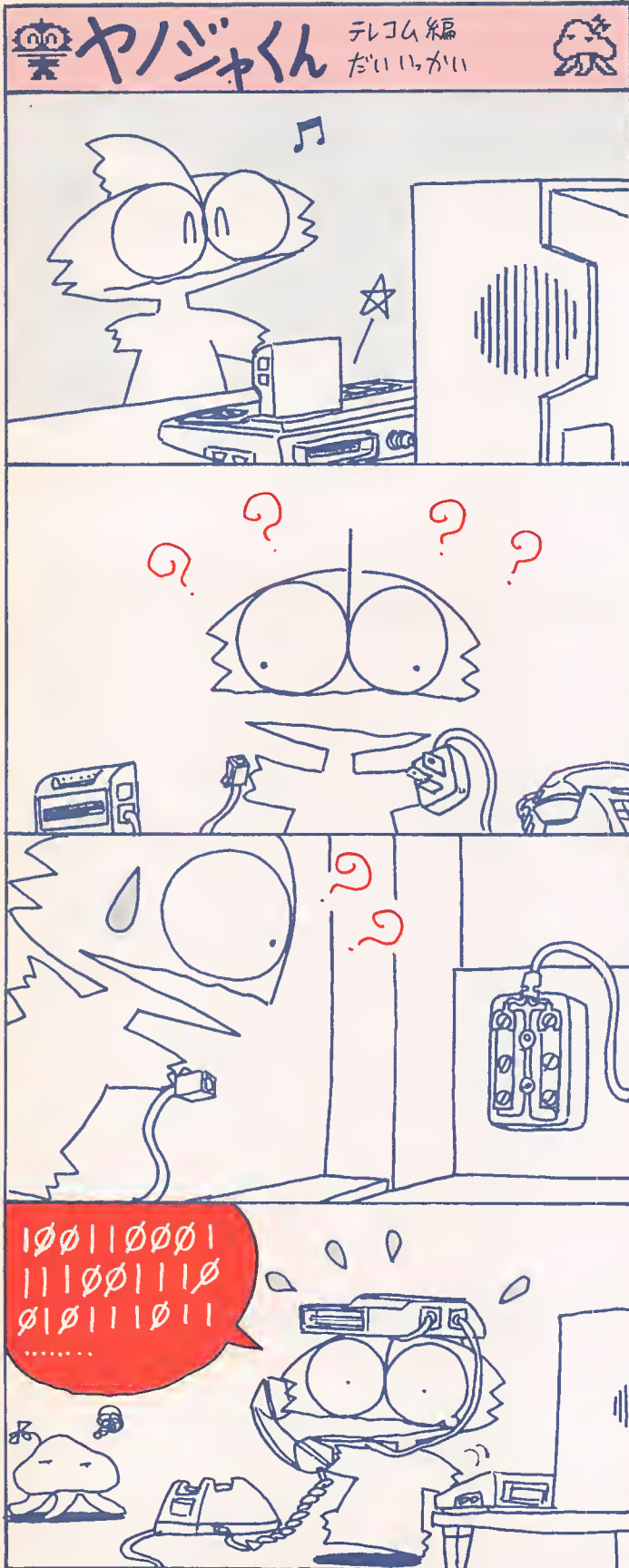
MSX・FAN創刊号に掲載された、当社WAVY23の広告中で、「256×212ドットで、512色の同時表示が可能」とあるのは、「256×212ドットで、256色の同時表示が可能」の誤りでした。慎んでお詫びすると共に、訂正させていただきます

三洋電機株式会社  
情報システム事業本部 国内販売事業部  
OA機器企画部



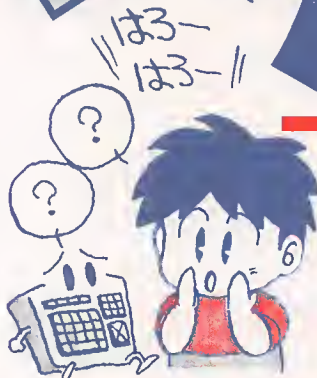
●当世パソコン浪人情情/今までMSXにはこれといった関心はなかったのですが、大学に入ったらパソコンでもやろーかなとその手の雑誌から知識を吸収。でも、大学受験にあえなく失敗して、浪人とあいました。これからMSX2を買うつもりです。(兵庫県・福井県)→全国の恵まれない浪人生諸君、どしどしアンケートにメッセージを書いてうっぶんを晴らそうノ(マルムシ)





“通”になれる、

パワ



なぜちゃ

パソコン通信の魅力は、MS Xのまえにすわっているだけで、  
①いろんな情報の“通”になれ、  
②知り合いも増えることだ。

さあ、  
LET'S  
TRY!

左下の太い枠の質問からはじめてイエス、ノーで進んでいけば、本人でも気づかない趣味を自動的に判断し、最適のSIGに行きつく仕掛けになっている。“GAME OVER”になった人はもう一度よく考えなおすこと！

パソコン通信をやってみたい

うんうん YES

ふふふふ NO

ゲームソフトを30本以上もっている

国語は得意中の得意

パンよりも白いごはんが好き

寝起きはいいほう

とってもピンボーである

月のこづかいのかなりの部分が本代で済む

変声期はもうすぎた

15以上である

友人が10人以上いる



# 通信

41













は美少女アニメだけの  
世界ではありません

## TULIP BBS

 わたし、アニメはちんぷんなん  
です。ガンダムは知ってるけど。  
 ではかわりに、うる星のあとを  
継ぐTVアニメが登場するまで、  
アニメSIGは冬眠し続けるかもね。

## TELEPUTE

やっぱりTVアニメの話が中心  
になっているようです。  
特にガンダム系だね。なぜか、  
美少女ものの話題がないなあ。

ZZ? (11 Line:11)  
 コ カシジヲマデカ [ Y/N/Q/? ]

きのうの ZZで、マシュマ-さんのサイコ・パリアーに  
 おもわず カミューちゃん を 感じてしまったのは、  
 僕だけだろうか？  
 それにしても ドラグナーは おもしろそーでけど  
 ZZまでも やって ほしかつたにやー。  
 まあ、やるんじやないかとは おもいますが・・・ (おどろきになってから)

From Newtype.


P.S やつぱり`P!e. 2 !

↑TULIP BBS: オジサンは話についていけません

> Title No. 37 Send : TEL01160 1057-7 7:4 11 9/5/94 9% (AMC)

[illegible]

↑TELEPUTE: ふむ、初代ガンダムが発端ですか……

 アニメ SIGはTULIP BBS、TELEPUTEのほか、The LINKS、Beta NET、LAOX NET、Natume NET、EYE NET、ASCII NETなどにあります。


ちんぷんでもパソコンSIGは機種の方へ  
けっこう楽しいを超えて

ODSY

👉 とにかく、なにいてんのかで  
んでわかりまへん。わたしには  
難しすぎます、ここ。でもなんとなく  
夢があって楽しいんですね。あ、夢  
を現実にしてる人が多いのか……。


たしかに。ここまで高度なことをやってるのも珍しい。プログラムを作るだけでなく、機械まで作って夢を現実にしてるんだもの。

# LAND NET


 ここはパソコン本体の話が多い  
 みたい。ふしぎなのは、ボード  
 に書いてる人の機種と読んでる人の機  
 種がぜんぜん違って違和感がないと  
 ころだな。とってもふしぎ。



自分の持ってるマシン以外の情報でも、読んでてけっこう楽しいんだよね。通信だと機種のカベなんてないわけだ。


## EYE NET

 いろんな機種を使ってる人がいるみたい。さすがは会員3200人だと思ってしまいました。情報の幅の広さはかなりのものです。

話題が高級な機種に流れやすい  
っていうのも特徴だね。最近  
は X 68000 と 88VA がスターして  
る。スター機種についていろん  
な人がメッセージを書いている  
のがおもしろいね。

# ASCII NET


 ここにもいろんな機種を使っている人がいるみたい。  

 MSX NETとの関連か、MSXユーザーもけっこういるね。カナで書かれたボードが多い。

 パソコンSIGは、ここで紹介したネットのほか、LAOX NET、Natume NET、TULIP BBS、TELE-PUTEなどにもあります。

```
FILE No : 7334.
334 MEY EP 6 MEY/P !!! NSR250P                                080608 07/03/25 10 03 19
=====
#msl 7.3 9. / 4-2-0 / n/htg 94673 pa2/p 7/P.
t -e 73m t
t 1574 1 pa2p 73P 4 n 11 -2-7-2-P NSR25 HUEL-P 7 P.
an 73H NO CARRIER -----
P 6 kghn NEW / EP 4 P b -2-7-2P
346TH pa2p2p 157(7) 7 9/P(1) 157(7,3)/
===== Data end =====
FILE No (CPMnet file) = 0=END=7335_
335 YES
=====
SATASAT16A Dirc Lkxokodadi
'At al Al al' Tadima MIC no shikan chu !
Malimeta omni kararimata VUK(DUNI yori !!!)
===== Data end =====
```

🔴 ODSY: ハードの応用なんかも盛りだくさん

Numb -> 49  
Title -\*:X68000  
From -> 2 - QUATRO BAGINA  
Date -> 87/04/18 07:49

X68000の認定ディーラーの店に何故か秋田県の商品がなかった・・・  
 ということは、秋田県ではやみルートでしか月マリンを輸入できないのでは？  
 むむ、青森もない・・・つくづく秋田は田舎じやのー。ツギタもきつとアングラ  
 販売しているに違いない。シャープ秋田とやみ取引しているのか？

ASCII, I/O, マユ, Oh!PC, Oh!MZ, Oh!FM, PCガジン, The BASICアド  
 ヲガリ、ユガリなどと言われても、ちっともうれしくない QUATRO BASIC

↑LAND NET：X 68000は各地で話題をさらっている

[illegible]

↑EYE NET：X 68000のグラディウスはホントに最高

[illegible]

●ODSY：会員のみ遊べる3Dシミュレーションなどがある!?

Title -X:88 VS 98  
From ->I3 - KON  
Date ->87/03/24 23:20

88VAが16ビットマシンになりえるか、..  
とすると98はいいよ32ビットへ.....

時代の進歩は怖ろしいのだ。円盲だということに。

ところで、しばらくおりでつながった。ボードが変わってる。

うらしま KON

↑LAND NET：パソコン通信に機種間のカベはない//

```

Article 1051 of 1875 5 Nov 87 66 04 33 JST
Subject: hcs /? MX$ /? /?2 27/2 /?2/ (In lna)
Print asc23722
Newsgroups: bb, bc, mx
(16 lines)More ?[ynacrl?r?]

hcs /?2/ 77/2/ 7/2/ 5 Nov 87 66 04 33 JST
Subject: hcs /? MX$ /? /?2 27/2 /?2/ (In lna)
Print asc23722
Newsgroups: bb, bc, mx
(16 lines)More ?[ynacrl?r?]

hcs /?2/ 77/2/ 7/2/ 5 Nov 87 16 67 00 JST
Subject: hcs /? MX$ /? /?2 27/2 /?2/ (In lna)
Print asc1895
Newsgroups: bb, bc, mx
(16 lines)More ?[ynacrl?r?]

```

⬆ASCII NET: MSXユーザーのSIGだ!／











## つれづれなるままに フリートークSIG ひくらしキーボードに何かが

### BBS FUKUOKA

ぼくは福岡県は北九州の出身なんやけど、なんね、このネットは、福岡のネットなのに標準語でやるとるやないね。せめて博多弁とかで読みたかばい。

わたし、1字違いの静岡出身者ですけど、やはり「〜でしょう」というのを「〜だらあ」なんて書くのは恥ずかしいです。

ううむ、やはりNHKと標準語学校教育のせいか。

その、NHKを持ち出すところなんか福岡出身者らしいですね。

どこか、おみや〜、福岡出身者をばかにしとるんや〜。

いったいこの方ですか。ま、それはともかく、ここは特に福岡という地方ではなく、パソコン・ユーザーのパソコン話が多かったようですね。

ううむ、福岡も電子都市になっちよるんじやのう。

### WEST SIDE SKY NET

このWEST SIDE SKY NETって、あっちこっちに支局を持っているんですね。仙台、東京、大阪、兵庫、広島……。

いろんなところに支局があるっていいな。電話代が助かるし。

ここのパソコン通信ネタが多かったんですけど、東京から広島への「業務連絡」とか、なんかわけのわからないアかの他人の日常がおもしろかったですね。

### Beta NET

ここのフリートークSIGは、雑談に花が咲いていて、なかなか活発でした。

なんか、おもしろい話を読んだの。聞かせて。

いえ、別に。ただ、雑談ってのはついつい時の立つのを忘れてしまっただけで読んでしまいますね。わたしには何の関係もない、ちっとも役に立たない情報なのに、読めるものは全部読んでしまいました。

ふうん、そうやってさぼっていたわけだな。

### COM COM Osaka

ここではさすがに大阪の雰囲気がちらほ見ええました。ある偉いマンガ家に聞いた話ですけど、大阪だけは大阪弁でネットに入ってくる人がいるんですね。わたしもいくつか大阪弁のサンプルを見つけました。

そらそうや。なんちゅうても大阪は日本の中心なんやから。

そんなふうになっちゃっていると大阪CIAにねらわれまよ。こういういい話があります。「おい、八つあん、いつから酒がダメになっちゃったんだい？」「いやだよ、平吉つあん、オイラはむかしから酒は飲めねエっていつているじゃあねエか」「おや、そうかい。住みにくい世のなになっちゃったもんだねエ」

いい話だなあ、しみじみ……するかっての！

おやおや、これは今、世界中でやっているギャグのパターンなんですよ。こういう話にしみじみできないなんてお若くない。

### TULIP BBS

ここのフリートークSIGには「オボッチャマボード」という名前がついています。ま、内容はやっぱり雑談ですが。

なんだか、カルビスにこだわっているみたいね。

ええ、はきりいって、わたしの見た限り、下の写真の「シャンブーは……」というボードをきっかけにして、ずっとカルビスのネタでもってました。

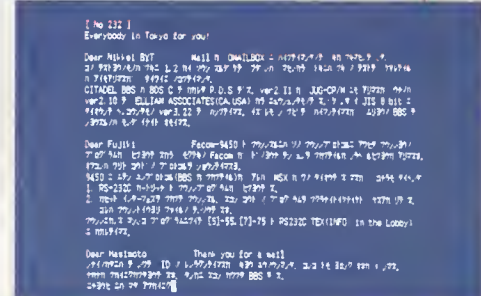
ふうん、よくカルビスのネタなんかでそんなにもつね。

グレープフルーツカルビスがおいしいとか、「ルフランフルン雪うさぎ」というCMソングのころから好きだったとか。まあ、そういう話がベチャベチャベチャと。

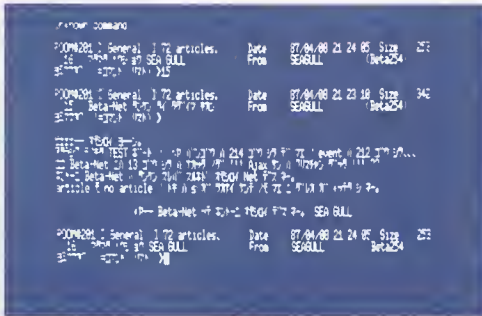
「ルフランフルン」は知らないけど、でもぼくはやっぱりカルビスには子供のころの切ない思い出がい

ろいろとまじっていて好きだなあ。わたし、味は好きですけどあのネバネバがどうも……。

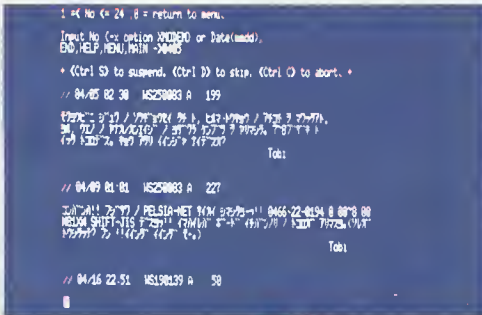
ほかにこれは数多くのいろいろなネットにあります。



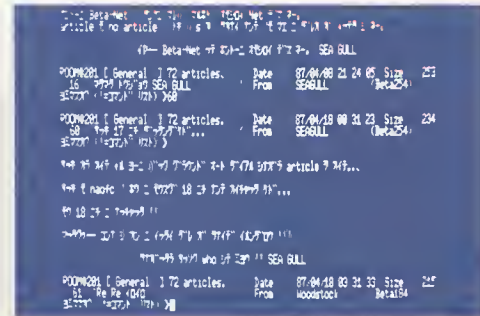
●BBS FUKUOKA：雑談こそBBSの命！



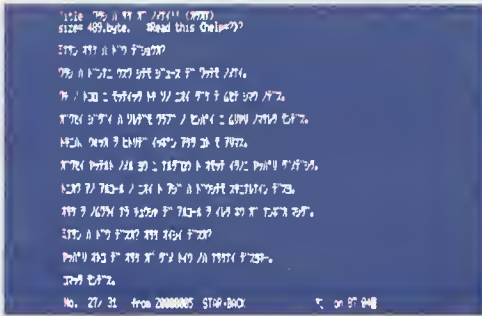
●Bata NET：パソコン通信をしていると、時がたつのも忘れてしまうくらい熱中しちゃうんだよね



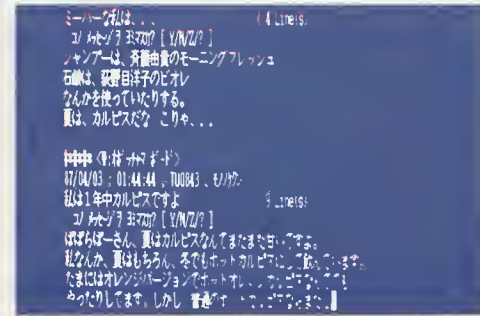
●WESTSIDE SKY (東京)：もう夏(？)季節になっちゃったね



●WESTSIDE SKY (広島)：わざわざ東京からどうも！



●COMCOM Osaka：規則にとられない自由な伝言板



●TULIP BBS：この意味のないノリ、好きだなア



●MSXおばさん2 / やっと主人にMSX2を買ってもらってもう夢中です。今年、小学生になる子供が高学年になっても黙画いなくすむように、楽しく学習できるプログラムを作ることが目標です。(大阪・前田和美)→ここでもパソコンを導入した、ひそかなひそかな親と子の英才教育が始まろうとしている……。(マラムシ)



# モータースポーツSIG

## TELEPUTE

これは名古屋のモータースポーツ・ファンのSIGだぎゃ。これこれ。このSIGも標準語なんでしょう。

TELEPUTEはどういうわけかオフロード系の話が多かったようです。つまり、バイクのスピードを楽しんでいるわけですね。

名古屋は道がいろいろかなあ。このまえ、オリンピック開催都市に立候補していたときにも、道路整備にせいを出したのかな。

んー、多分違いますね。きっと道が比較的すいているから、スピード出しやすいんじゃないかな。

## ASCII NET

こちらのほうは、オフロード系が多かった。やっぱり、バイクはオフロード系のほうがおもしろみがありますね。かわいいでしょ。

おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)

④ TELEPUTE: そろそろバイクの季節がやって来だね!

バイクのどこがかわいいの。むしろ、こわいけど。

あのオフロード用バイクの独特の形がかわいいし、悪路を走るひたむきさがいい。でも、どちらにしてもバイクは冬に乗りものではないですね。寒いし、路面が凍っている危険性も高いし。

そのほか、モータースポーツSIGは、TULIP NET、Natume NET Beta NET、LAOX NETの各ネットにあります。

どのネットでもうわさになっていたけれど、最近善良な乗用車を2台1組みではめる“あたり屋”が各地で出没しているとか。手口は、1台がひとりになっ

て注意を引きつけておき、もう1台の車が急停車してわざとぶつかるように仕向けるんだそう。これで200万〜300万円の弁償金を請求されてしまう。って。仙台のネットでも、大阪のネットでも“あたり屋”に注意しようと呼びかけていたので、結構いろんなところに出没しているらしい。

④ ASCII NET: オフロラフ風を感じていたい!

# オートドアSIG

## JAL NET

ははは、わたし、飛行機に乗ったことが一度もないんです。まさか、あんな鉄の固まりが飛ぶわけない……なんてチンプなことをいうんじゃないだろうな。

いえ、別に。それはそうと、飛行機経験のないわたしは、このJAL NETにアクセスしているあいだ、とても不安でした。

おお、そんなに飛行機が怖いのか。この現代文明の黄金時代に。いえ、飛行機に慣れてないわたしゆえに……と航空券の予約をしようののではないかと。

ふむ、JAL NETは航空券の予約ができた。

ええ、ただし、国内便だけです。それも都合にあわせて空いている便を教えてください、なかなか実用的でした。

## Natume NET

ここでは、つり情報と登山情報が主でした。つりの穴場とか登山の近道とかを教えてください。

いえ、同じ趣味の人がネットに集まって話しているという感じがします。それから、バードウォッチングの趣味の人も入ってききました。つまり、「アウトドア」というSIGに同じアウトドア志向の人たちが集まって雑談しているわけですね。

おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)

④ JAL NET: 内外を問わず、旅行をしたいと思ったら、JALで情報収集するといー!

ザ・フィッシングで釣りたいんだけど、釣るの場所、まだ残雪の中、イワナが釣れそうだったですね。

特に2日目の建野川、あそこは2〜3年前に行っただけでキャンプして終ったんよね。

ああいうのを見ると、もう一度行ってみたいですね。

④ Natume NET: 自然フリーク達のいいの場だ!!

あまり、趣味にのりかたまっていないわけでもないみたいね。

いろんな人が集まっていますから。ただ、アウトドアって家の外に出て自然と親しむ趣味でしょ。そういう人たちがパソコン通信をしているなんてなんだか変な感じ。

そのほか、アウトドアSIGは、TULIP BBSやおなじみ ASCII NETにもあります。

どこも「アウトドア」のSIGに集まってきたアウトドア志向の人たちが雑談しているという雰囲気です。特に登山とかつりとかウォッチング

とかの趣味を持っていない人たちがこのSIGにアクセスすると、なんとなくほのぼのとした気分になれます。おっと、これは口がきけてもいいえなくてやつかあ。

特にアウトドアに興味を持っていない人も結構楽しめそう。

おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)

④ Natume NET: そこに山があるからさ

おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)  
おー (010 10,000 エキストラ)







# というわけなのね、ね、ね



## はじめてのパソコン通信・歩き方ガイド

SIGってこんなにバラエティに富んでいて楽しく便利なのだけれど、きつと「だからどうした」と思っている読者も多いに違いない。このSIGの仲間にはどうやったら入れるのか。そのへんを説明して「というわけなの」としたい。

パソコン通信をいきなりはじめようとしても、パタツとつまづいてしまう。パソコン通信への道を歩むには計画と実行力とお金が必要なのだ。

まず、最も重要で、最初にチェックする必要のあるものが電話(回線)に関係したこと。

(a)第1の計画(家族の同意)

パソコン通信をはじめるとなると、ふつうの電話と回線を共用することになる。だから、まず最初に、家族に説明・相談して同意を得ることがひじょうに

大切なのだ。

(b)第2の計画(NTTへの相談)

次に、電話とパソコンをつなぐためにはモデムが必要だが、さらにそのまえにモデムと電話をつなぐ方法を知っておく必要がある。新しいタイプの電話機ならモデムとかんたんにつながるが、古いタイプだとちょっとした工事が必要だ。

もうひとつ、電話がパソコンのすぐ近くに置かれてない場合はパソコンまで電話のコードを引っ張ってくる工事が必要。

NTTに問い合わせたところ、旧タイプの電話機の工事とコードの工事あわせても約1万円程度とのこと。このへんのことは、とりあえず近くのNTTに相談するのがいちばんいい。

(c)お金と実行

さて、家族およびNTTと相談して目算がついたら次にモデムを買う。これが約3万円(下の2つのモデムがお勧め品)。

このへんから話は急にかたんになる。モデムを買ってから、(b)の工事をすれば、その時点できなりパソコン通信が始めるのだ。

ネットには有料と無料(ノ)とがある。有料といっても例えばJAL NETで入会金3千円、月会費千円、EYE NETで入会金千円、年会費6千円といった程度。もっとも、ビジネス用情報サービスは高い。

どのネットにアクセス(参加)するにも原則としてIDやパスワード(暗証番号)が必要で、いかにもいきなりアクセスしてはおこれそうな雰囲気だけれど、じつはそうじゃない。

右ページの表にあるように、ゲスト(非会員)用のID、パスワードを用意しているところが多く、まったく手続きしなくても「ゲスト」としてそのネットを利用できるのだ。つまり下見ができるわけ。

## さあ、はじめよう！でもそのまえに右左

パソコン通信に共通していえるのは電話代がかかるということだ。基本的にMSXで使える方式ではふつうの電話と同じ料金なので、市外のネットにアクセスするとはっきりいって電話代がかさむ。要注意。

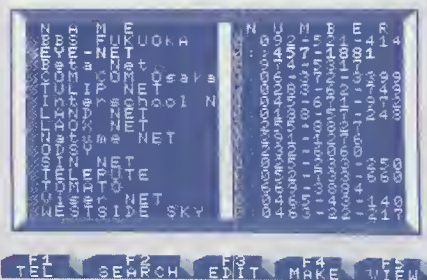
「全二重」(同時に双方向通信する方式。現在はほとんどがこの方式)、「半二重」(交互に双方向通信する方式。リンクス以外ではほとんど用いられていない)、「ボー」bps(どちらも通信のスピードを表す単位)、「ANK」(英数字記号とカタカナのこと)などの専門用語は知らなくても、モデム・カートリッジがあればまずだいじょうぶ。どうしてもこのへんを深く知りたい人はアスキーの『パソコン通信/実践編』(2500円)を読むといい。

また、最近のネットの傾向を

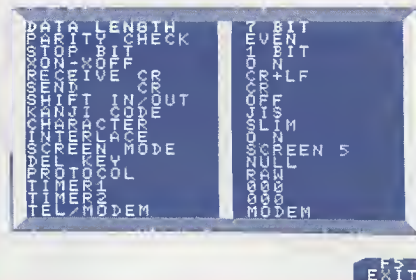
## A1ネット



●FSCM820(2万9800円)  
全二重300ボーと半二重1200ボー  
ザ・リンクスに対応 漢字ROM内蔵



●通信ソフトの電話帳。100件の電話番号が登録でき、内蔵電池によってバックアップされる。オートダイヤルもできる

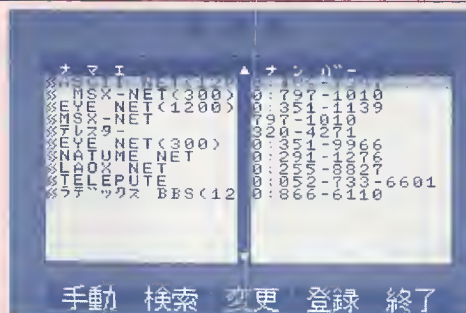


●通信モード(プロトコル)と表示モードの設定画面。このデータは登録中の電話番号とともに登録される。使い勝手良い

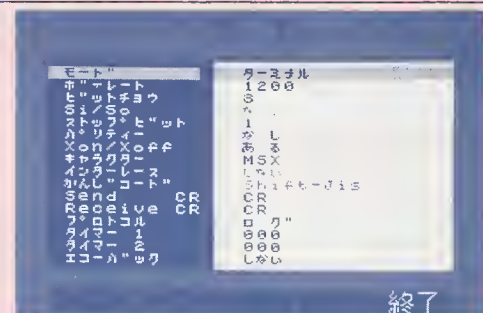
## ソニーのモデム



●HBI-1200(3万4800円)  
全二重300ボー/1200ボーに対応  
電話帳付きの通信ソフト内蔵



●通信ソフトTELCOMの電話帳。電池バックアップで100件の電話番号が記憶できる。オートダイヤルもちろん可能



●通信モードと画面モードの設定画面。もちろん登録中の電話番号といっしょに記憶される。かな表示でわかりやすい!



作: 矢野健太郎

## ヤノジャくん テコム編 さいしうかい



見ると漢字通信が増えてきてい  
る。漢字通信は漢ROMがない  
と読めないし、こちらから漢字  
通信するにはさらにMSX-  
Write(下参照)などが必要に

なる。

できれば、MSX2でMSX-  
Writeとモデム・カートリッジ  
をそろえて通信を始めるのが理  
想的なのだ。

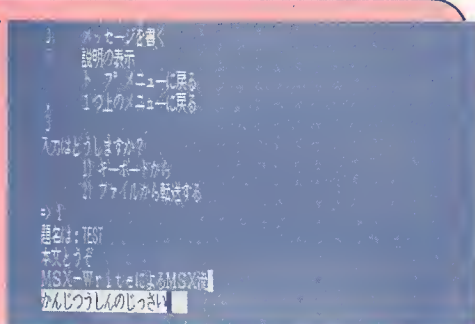
### ■主要ネットデータ一覧表

ネット名	所在地	回線(問い合わせ先) 電話番号	ゲストID	パスワード
ASCII NET	東京	問い合わせ先 ☎03-486-4509		
BBS FUKUOKA	福岡	092-521-4143	FUKUOKA	
Beta NET	東京	03-974-5317	BETAUSER	HI-BAND
COM COM Osaka	大阪	06-372-3399	G0000001	COMCOM
EYE NET	東京	問い合わせ先 ☎03-358-0591		
Interschool NET	神奈川	045-671-9727	NEW	
JAL NET	東京	問い合わせ先 ☎03-357-1738		
LAND NET	北海道	0188-57-2484	GUEST	
LAOX NET	東京	03-255-8827	LAOX1001	GUEST
Natume NET	東京	03-291-1276	NAT00000	
ODSY	東京	03-232-6060	IDなしでアクセス可	
SIN NET	新潟	025-233-2501	SIN9999	
TELEPUTE	愛知	052-733-6601	TEL01042	TELEPUTE
The LINKS	京都	問い合わせ先 ☎075-211-3441		
TOMATO	東京	03-669-3884	PCNB9999	TESTPASS
TULIP BBS	新潟	0283-62-7491	9999	
Viser NET	東京	0465-43-1405	testuser	test
WESTSIDE 東京SKYNET	東京	0463-22-2172	GUEST	
WESTSIDE 広島SKYNET	広島	0849-31-9328	GUEST	

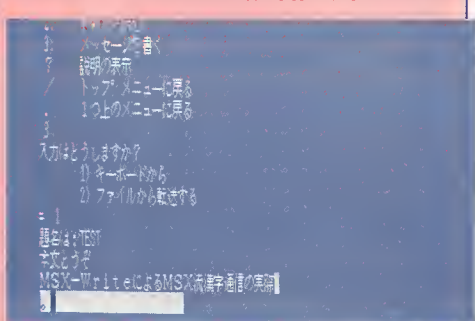
\*データは4月26日現在のものです。

### 漢字通信 の必需品

☑日本語MSX-Write(1万  
9800円)。MSX日本語エン  
ジンとともに第1水準の漢  
字ROMも内蔵



☑MSX日本語エンジン(MSX-JE)で漢字通信している画面。  
打ちこんだ文字はいちばん下の行に表示される



☑文字が表示されているところで漢字変換やカナ変換する。  
確定された文字だけが通信画面に表示されるという仕組み

漢字のボードを読む  
だけなら漢字ROM  
さえあればOK。し  
かし、メッセージを  
漢字で書きたいとき  
は、このような補助  
ソフトが必要なのだ。



# THE LINKS PAGE



## 『A1グランプリ』はこんなゲームだ

いま、リンクスで大人気のネットワークゲーム(パソコン通信を使ったゲーム)『A1グランプリ イン アメリカ』を紹介しよう。ひとりで遊ぶより、何倍もおもしろい。しかも、このゲームを制作したのはあのコナミ工業と日本テレネットなんだ。現在このゲームはROMなどで市販されていない。体験できるのはリンクスのみというわけ。今回はゲームの紹介と攻略法に

せまってみた。このネットワークゲームに参加する方法は次ページの右下に詳しく書いてあるからはぶくとして、さっそくゲームの話をしてよう。

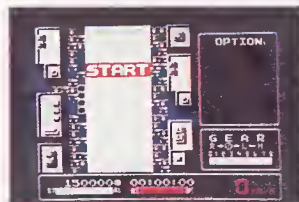
ゲームをスタートさせて、まず最初にするのは自分の車を作ること。エンジンは排気量によってスピードが違う。当然、ガソリンの消費量も違ってくる。このへんがミソなんだ。次にメインのボディ部分。スポーツカーとジープの2タイプから選択する。ハイウェイではスポーツカーが断然有利だけど、砂漠などではジープが本領を発揮。そして最後にタイヤを選ぶ。

## A1 Grandprix in Americaスケジュール

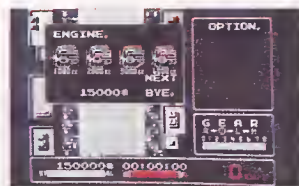
		開催日	走行時間	スタートチェック時間
第1回	グランプリ戦	3/21(土)・3/22(日)	①20時～24時	①18時～
	チャンピオン戦	3/23(月)～3/27(金)	①14時～18時 ②20時～24時	①12時～ ②18時～
第2回	グランプリ戦	3/28(土)	20時～24時	18時～
	チャンピオン戦	3/29(日)～4/3(金)	①14時～18時 3/30(月)を除く ②20時～24時	①12時～ ②18時～
第3回	グランプリ戦	4/4(土)	20時～24時	18時～
	チャンピオン戦	4/24(金)～4/26(日)	20時～24時	18時～
第4回	グランプリ戦	4/29(祝・水)	20時～24時	18時～
	チャンピオン戦	5/1(金)～5/3(日)	20時～24時	18時～
第5回	グランプリ戦	5/5(祝・火)	14時～18時	12時～
	チャンピオン戦	5/22(金)・23(土)	20時～24時	18時～
第6回	グランプリ戦	5/24(日)	14時～18時	12時～
	チャンピオン戦	5/30(土)	20時～24時	18時～
第7回	グランプリ戦	6/19(金)・20(土)	20時～24時	18時～
	チャンピオン戦	6/21(日)	14時～18時	12時～
第8回	グランプリ戦	6/27(土)	20時～24時	18時～
	チャンピオン戦	6/28(日)	14時～18時	12時～

# ネットワークゲーム『A1グランプリ』

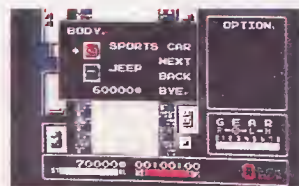
あの『ミッドナイトラリー』に続く、ネットワークゲーム『A1グランプリ』が現在、好評開催中。さあ、キミにもますぐリンクスに走れ!



プログラムの取り込みが終わると、いよいよゲームのスタートだぜ!



まず最初はエンジンの選択だ。安いエンジンだとスピードが出ないゾ!



カッコいいスポーツカーにするか、渋くジープでさめるか、考えちゃうネ



足まわりをささえるタイヤは、よく考えてから選ぼうぜ!

## スタート前の静かな興奮!

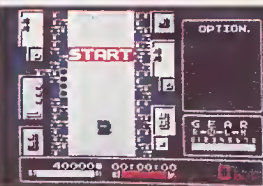
ネットワークゲームではプログラムを取り込むのに少し時間がかかるんだ。ちょっとした緊張感があるよね。



①プログラム転送中。じっとこの画面を見続けてよう!?



②いよいよあと2秒でスタートだ。心臓がドキドキ!



自分の車が完成したら、いよいよラリーのスタートだ

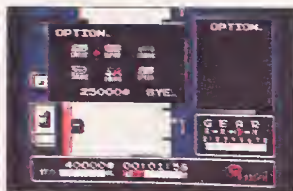


# ム第2弾! アメリカ』を体験!



## まずは グランプリ戦だ!

いくらゲームとはいえ、だれもがニューヨークに行けるとはかぎらないんだ。世の中そんなにあまくない。そこがネットワークゲームのおもしろいところだ。同時にどっかで何人もの人がゲームをして



①道端のオプションショップでパーツを買っておこう



②街の中をつつ走るジープ。ピンクの車の動きに注意しろ!

いると思うと、いつも沈着冷静なキミも、うんと遅れていくかもしれないなんて心配してアガってつい失敗することだってある。次のチャンピオ



③ハイウェイは道路が広い。めいっばいスピードをあげよう



④あまりスピードを出しすぎると、ポリスにつかまるぜ!

ン戦に進むには、ニューオリンズまでのグランプリ戦で10位以内に入っていなければならないというきびしい条件があるんだ。落ちついて自分のペースでやる必要があるね。

このグランプリ戦は、まあ予選みたいなものなんだけど、雪道や砂漠の難コースが、行く手をはばみ、ひとすじなわけではクリアできない。失敗しないためには、グランプリ戦に何度もチャレンジしてゲームのコツをつかんでおこう。本番でゲームオーバーになってしまっはつまらないね。



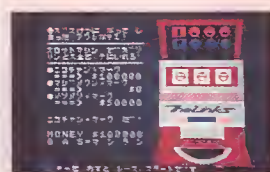
⑤ついに到着。ジャズの街、ニューオリンズ。順位はどうかかな!?

しまった  
ガス欠だ!

ゲームの途中で給油を忘れると、ガス欠になる。そうなると前のチェックポイントまで強制的に戻されてしまうのだ。これはなかなかありがちな結末。だけど、そんな悲惨な人にも神の手は差し伸べられる! 不幸を吹きとばすスロットマシンにチャレンジすることができの。うまくいくと大金持ちだぜ!



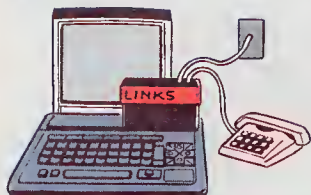
⑥ガソリンスタンドで給油を忘れるとこうなっちゃうのだ



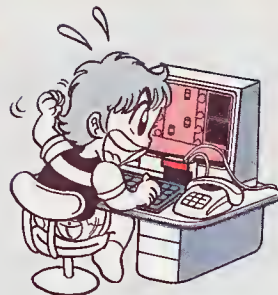
⑦幸運の女神はキミにほえんでくれるだろうか……!?

## ゲームに参加するには!

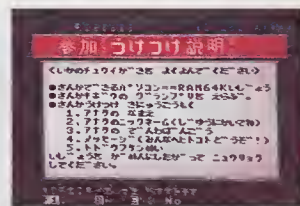
ネットワークゲームはだれもが参加できるというわけではない。いくつかの条件を満たしていなくてはいけないのだ。まずは、当然だけどMSXと電話があるということ。ネッ



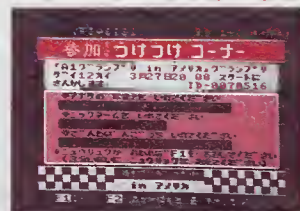
トワークゲームは電話回線を通じてデータのやりとりをするから電話は絶対必要なんだ。さらに、リンクスの会員(リンクス用のモデム、ネットワークゲーム・アダプターを持っている)であること。この他にプログラムを取り込むためにMSX本体の容量が64K以上必要なんだ。これだけの条件をクリアしたキミは、リンク



スのネットワークゲームコーナーにアクセスして、参加申し込みをすればOK。あとは参加当日まで、じっと待っていればよいのだ!



参加申し込みはリンクスのネットワークゲームコーナーで

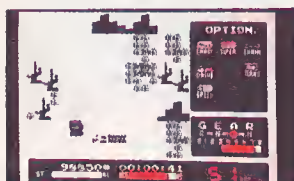




## やったネ チャンピオン戦!

数日にわたってグランプリ戦が行われたあと、グランプリ戦の上位入賞者を集めて、チャンピオン戦が開かれる。さすが何人もの人をふりきってチャンピオン戦に参加するだけあって、勝負はきびしいものがあるのだ。

コース自体は、ほとんど変わっていないけど、4時間にもおよぶ勝負は緊張の連続で思ったよりきつい。もたもた走っているつもりはないのに、



④夜の砂漠地帯はどこか不気味だ。サボテンを倒してお金をためよう



④最後のコース。夜のニューヨークシティ。ゴールはもう目前だ!

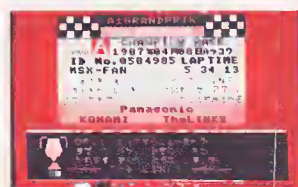
速い人はとにかく速い。いったいどうすればあんなに速くなれるのか、不思議になるほどなのだ。

チャンピオン戦では、グランプリ戦と違って、別れ道に運命を左右される。ここで選択をあやまってしまうとタイヘンなことになる。この先は行ってからのお楽しみにしておこう。

さて、わが編集部員の成績は、かろうじて完走するのがせいっぱいだったのだ。とても自慢できる記録じゃないけど、まだまだ参加のチャンスはある。もう1度チャレンジして上位に食い込んでみせるぜ!



④ゴール地点では美女がキミを待っていてくれるんだ。やったあー



④苦勞の証、ライセンスカード。キミは見ることができるか?

## これが運命の別れ道!



④やっぱりショップはないよりあったほうがいいネ。その前にお金もあったほうがいい。



④さあ、これがチャンピオンになれるかどうかの運命の別れ道だ。キミならどちらを選ぶ?

グランプリ戦とチャンピオン戦には、大きな違いがある。チャンピオン戦では別れ道の選択が大きな鍵になっているのだ。選択をうっかりあやまると、もはやワリアが不可能といった状況に陥ることもありえる。いったい何人の人が選択をあやまって落ちていったのか……!?



## 遊・アクセスガイド

5/8 ↓ 10	●第1回ネットワーク宝探し ネットワークのどこかに隠してあるキャラクタを探し出そう! 賞品もあるよ。
5/16 ↓ 21	●パソコン・ミュージック・クイズ ネットワークでキミの音楽センスに挑戦!
5/22 ↓ 24	●第5回『A1グランプリ in アメリカ』グランプリ戦
5/30	●『A1グランプリ in アメリカ』チャンピオン大会

## A1グランプリ・イン・アメリカにキミも参加しよう

●リンクスの会員になるにはリンクスから発売されている専用モテム「ネットワークゲーム・アダプター」か、松下のFS-CM820(A1ネット)が必要。詳しいことは、直接日本テレネットにハガキか電話で問い合わせを。

〈住所〉〒604京都市中京区烏丸御池下ル リクルートビ

ル8F日本テレネット「リンクスMSXファン」係 ☎ 075-211-3441

●3月の春休み中に、全国各地で「A1フェア」が行われた。開場はMSXの新作ソフトや松下の新製品を見に来た人でいっぱい。当日はリンクスの『A1グランプリ・イン・アメリカ』のゲーム大会が開かれ、

大盛況!

●リンクスでは「A1クラブ」を結成。詳しくは来月号で!



④「A1フェア」の会場では「A1グランプリ」のゲーム大会が人気



④「A1グランプリ」では同時に出発した全国の結果を瞬時に表示



④「A1グランプリ」必勝パンフレット



THE LINKS

# MSX・FAN・NET



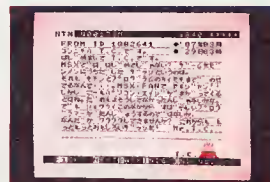
ますます

## 楽しい ネットだよ!

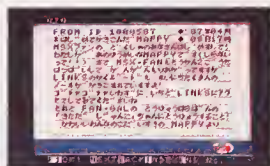
ファンダムのプログラムを打ち込む手間をはぶくことを考えて出発したネットも、すでに2か月。ゲームの情報やQ&Aも充実。これからもよろしく!

### めいおう星通信

今月も、リンクス会員の人のメッセージを紹介しよう。読者の人も通信についての質問、意見を送ってね。送り先は編集部リンクス係です。



①ファンダムの投稿者の中からプログラマーが誕生してもちっともおかしくないですね



②リンクスではおなじみのマッピーさん。いつも元気に楽しんでアクセスしてるんだよ

わが『MSX・FAN・NET』も開局してから、約2か月になる。まだまだ未熟な点もあるけど、ますますご利用のほどをお願いしますね。今月号で特集したパソコン通信に興味をもった人もいると思うけれど、当編集部でもサービスをしているので1度アクセスしてほしい。特に、ファンダムで毎月紹介しているプログラムのダウンロードのサービスはいちいち打ち込むという手間がはぶけてとっても便利なんだよ。現在のシス

テムではカセットへのセーブしかできないけれど、1度セーブしたものはもうキミのものだ。何回でも遊べる。

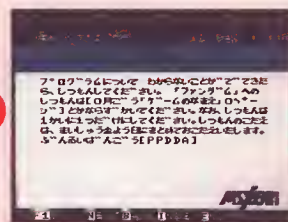
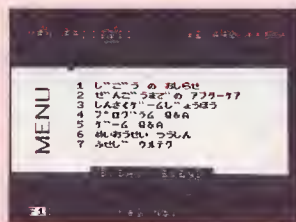
このダウンロードのサービスも裏ではけっこうたいへんな作業をしている。編集部でゲームを1枚のディスクにまとめて、それをリンクスのセンターに郵送する。それをリンクスの榎戸さんが受け取って、ダウンロードできるようにセットする。その一方で、マニュアル部分を編集部のMSXからカシャカシャとメ

ールで入力する。これが意外と時間がかかるんだ。しかも、入力するまえにはリンクス用の原稿を用意しなくちゃならないんだよ。仕事といっしてしまえばそれまでだけど、時間がかかる。締め切りのコワイ編集作業をしながら、リンクスのこどもごのすることをするのは辛イノ! でも、全国の読者のみなさんとリンクスの会員のみなさまがいっしやるかぎりつらいことも楽しみなのです。これからも応援してね。

## これが実際のネットだ

プログラムを勉強していつわらなくなったことや、ファンダム掲載のプログラムについてわからない点があった

ときの質問を受け付けるコーナーもあります。週に1度まとめて答えています。質問待ってま〜す!



「MSX・FAN・NET」のメニュー



- The LINKS — ゲームプラザ — MSX・FAN・NET (アンケートに答える)
- ファンダムプログラムサービス (掲載プログラム提供)
- コミュニケーションボード
- プログラムダウンロード
- プログラムマニュアル
- ふせ字ウルテク
- ゲームQ&A
- 新作ゲーム情報
- プログラムQ&A
- めいおう星通信
- 前号までのアフターケア
- 次号のお知らせ



VA MEDIA MIX PROJECT  
映像・音・活字・コンピュータがひとつになる!!

コンピュータが呼び出したのは  
悪魔  
イサナキ イサナミ  
朱実と弓子、転生した二人の  
戦いが始まる…

恋人たちよ、飛鳥へ還れ。

デジタル・デビル物語

ストーリー

# 女神転生

先着10000名様に  
特製 プレゼント!  
「THE MAKING OF D.D.S.」BOOK

— めがみでんせい —

## オリジナル・ビデオアニメ好評発売中!!

原作 西谷 史

アニメージュ文庫(徳間書店刊)

「デジタル・デビル・ストーリー 女神転生」

監督・脚本 西久保瑞穂

キャラクターデザイン 北爪宏幸

作画監督 恩田尚之

製作 徳間書店・ムービック

VIDEO DISC(LASER DISC、VHD 各8800円) 発売中!

主題歌「LADY YOUR EYES」歌: YOURI with the CASH、サントラ盤発売中/(徳間ジャパン)

### ゲームソフト

●パソコンソフト(6月10日発売予定) 発売元/日本テレネット  
価格/各7,800円(MSXは6,800円)

●ファミコンソフト(6月発売予定) 発売元・価格/未定

●スタンダード ●ステレオHiFi  
●カラー45分 ●9800円  
VHS 98GH-13 BII 98GB-5013

Animage Video

©西谷史・徳間書店・ムービック・シフス

●発売元 徳間書店  
●制作協力 徳間ジャパン  
●販売元 徳間コミュニケーションズ

●ビデオ・レコードのお求めは、全国有名電器店、  
レコード店、ビデオ専門店へどうぞ  
●ビデオ・レコードのお問い合わせ先 = 徳間コミュ  
ニケーションズ ☎03(591)9161



画面写真は、PC-8801mkII SRIによる開発中のもので、仕様は予告なく変更されることがあります

COMPUTER PROGRAM ©1987日本テレネット



プログラムの王国

# ファミコン

天気の良い日はプログラムもおもしろい

楽しいっぱいのバラエティ

## ハーフ & ショートプログラム

- ファイト ウィズ スクエア
- FIGHT with SQUARE
- スター フリート
- STAR FLEET
- チョップ アンド チェップ
- CHOP & CHEP
- ソニック
- Sonic
- ダブル ブロック ブレイク
- DOUBLE BLOCK BREAK
- ビタ!
- 無
- こわ〜い横断歩道

つい燃えてしまうシンプルゲーム

## 1画面プログラム

- チェンジ コース
- CHANGE COURSE
- ショートホール
- はばとび

MENU





# ファイト ウィズ スクエア FIGHT with SQUARE

スクエアな宇宙のデスマッチ。エキサイティングなUFOゲーム!

MSX・MSX2 RAM16K  
BY Beta.K

ショートプログラム136行



これで連続3か月採用のいつもおなじみBeta.Kの最新傑作。

ルールはかんたん。1プレイヤー側は青、2プレイヤー側は赤のUFOを操作して、UFOに少しおくれつついてくる人工衛星(ニワトリの足みたいなやつ)とのあいだにできる電磁場に相手を誘いこんで倒していけばいいのだ。

タイトル画面が表示されているときに1~4キーのどれかを押せばゲームはスタート。このときに押した数字に応じてゲームのモードが変わる。大きい数字ほど、人工衛星のついてくる速さが遅くなり、それに応じてできる電磁場が

友だちと2人で楽しむ対戦式UFOゲーム。UFOをあやつって激しい戦いを続けるうちに、友情にヒビが入ってしまうかもしれないほどエキサイトしてしまう。

大きくなる。

電磁場が大きいほど相手をやつつけやすいわけだが、待て待て早まるんじゃない。

画面上部にそれぞれのプレイヤーの色で表示されているのがエネルギーだが、作る電磁場が大きいほどこのエネルギーの減り方が大きいのだ。当然、エネルギーが尽きてしまうとUFOが破壊されてしまうので、やたら攻撃すればいいというものではない。

戦いの勝利者は敵のUFOを先に3機破壊したほう。また、人工衛星のほうを破壊しても衛星3機分でUFO1機分になる。まあ、人工衛星は福引の補助券みたいなもん

リストは  
67ページ



①「むむクソクソ」とぼやきつつ、何度も攻撃をはずしている赤いUFO

②青の攻撃命中。電磁場のなかに入った敵は一瞬のうちに蒸発してしまう

③反撃を開始した赤のUFO。なんとか青の人工衛星をやっつけた

あたり!!

わけだ。

ずるい戦法としてはさんざん攻撃させつつ逃げまわり、敵のエネルギーがなくなるのをジクジクと待つというの考えられるけれど、エネルギーは攻撃してないときにゆっくり回復してくるので、よほど知恵のブアーな友だち以外には通用しないだろう。

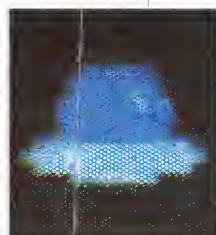
このゲームにはもちろんス

コアはない。勝つか負けるか、2つに1つのシビアかつ楽しいゲームなのだ。

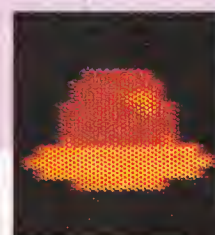
キー操作は、プレイヤー1がカーソルキーで移動、スペースキーで電磁場発生、プレイヤー2はジョイスティックのレバーで移動、トリガー1で電磁場発生だ。ジョイスティックを持たない主義の人は、68ページにジョイスティック不用の改造法を紹介しているのでそちらを参照のこと。



④どちらかのプレイヤーが勝つと勝利者の名前を大きく表示して、その栄誉を讃えてくれるのだ



⑤プレイヤー1側の青いUFO。かなり古いタイプのおかま型UFO ⑥プレイヤー1の人工衛星



⑦プレイヤー2側の赤いUFO。ただなりのUFOの色を変えただけ ⑧プレイヤー2の人工衛星





# スター フリート STAR FLEET

操作はかんたん、スト  
ーリーは壮大。ふたたび  
太陽系をわが手に!

MSX・MSX2 RAM16K  
BY CHIMNEY

ショートプログラム119行

[STAR FLEET]

©1987 KINI SOFT  
PROGRAMMED BY CHIMNEY

[HIT SPACE KEY]

地球に残された太陽系艦隊を指令し、ふたたび太陽系を人類が統一するのがゲームの目的。30分以内に決着のつく手軽な宇宙戦争シミュレーションゲームだ。

まず最初にどの星で開発するかを聞いてくる。現在自分の勢力下にある星を番号で入力すると、その星の経済力と艦隊の規模が上昇する。そして、基本コマンドの入力に移る。基本コマンドは、  
(0)……なにもしない。  
(1)……艦隊移動。自軍の艦隊を星から星へ移動させる。このコマンドを選ぶと、①どの星から②どの星へ③何艦移動させるかを聞いてくるので、それぞれ数字で入力。

太陽系を統一して平和に慣れきった人類におなじみの危機が迫る。突如現れた謎の“帝国”艦隊に太陽系はあっけなく侵略され、残るは地球ただひとつの星だった。

(2)……予算変更。予算(PR)をどういう割合で、艦隊製造、武器開発、経済開発に使うか決める(最初の2つを決めると経済開発の割合は自動的に決まる)。

艦隊数や割合の入力は数字を入力したあとリターンキーを押すこと。

同一星上で両軍が衝突すると戦闘シーンになり、ここで(0)逃げる、または(1)戦うのどちらかを選ぶ。ただし、逃げるときは自軍の勢力範囲にある星にしか逃げられないし、逃げたあとは艦隊の規模が半減する。

うまく勢力を伸ばし、開発が進んでいくと武器の精度も増し、少ない艦隊でも勝てるようになるのがなかなかの快感なのだ。

太陽系奪回

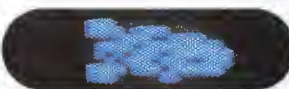
⑩マップ上の星をすべて奪回すると人類側の勝利。画面に表示される。もちろんこの逆もある

→リストは71ページ



## 艦隊戦モード

⑨同じ星の上で両軍が出会うと艦隊戦モードになる。戦うか逃げるかを選べただけだが、武器開発が進んでいると、自分の強さについて陶醉してしまう



④どこかの帝国かは知らないが、とにかく帝国軍の艦隊



⑤太陽系を敵から取りもどすために悪戦苦闘する人類側の艦隊

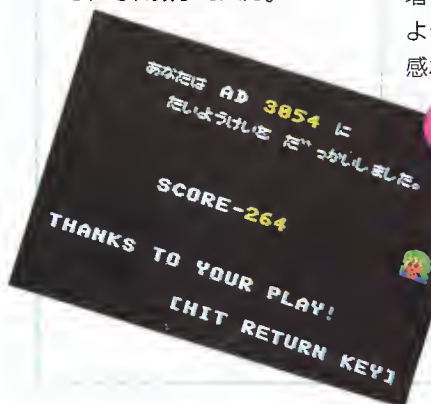


④画面にはいろんなパラメータが表示されている。ひとつひとつが、戦略の基礎データになるのだ

### ■各パラメータの説明

- ①PRO (経済力)……その星の経済力を表す指数。この数字の大きい星はお金持ちなので星を開発するにしても艦隊を増強するにしてもより大きな結果が得られる。
- ②M.F (自分の艦隊数) } 軍隊の数の上での強さを表している。この数字が大きければ大きいほど強いのは当然である。
- ③E.F (敵の艦隊数) }
- ④AD (年号)……いわゆる年号だ。舞台は31世紀になっているのだ。
- ⑤TE (自分の艦隊の射撃精度)……命中精度を示している。この数字が大きければ弾がよく当たるわけだ。軍隊の質の上での強さを表す。
- ⑥PR (予算)……自分の惑星系の総予算
- ⑦FL (予算にしろめる艦隊製造費

- の割合)……自分の艦隊の数(M.F)が増える。
- ⑧AD (予算にしろめる武器開発費の割合)……射撃精度 (TE) が上がる。
- ⑨PD (予算にしろめる経済開発費の割合)……経済力 (PRO) と予算 (PR) を増やす。早くリッチになる。
- ⑩どちらの側の勢力配図なのかを示している。赤いシンボルのついているのがキミの奪回した星だ。





# CHOP & CHEP

キャホランラン、かわ  
いくなってとつてもムス  
いアクションゲームだ

MSX・MSX2 RAM8K  
BY TEIJIRO  
ハーフプログラム44行

CHOP & CHEP

- か"めんし"ょうのものが"さえる
- か"めんし"ょうのものが"おえる
- 100でん、へらされる
- CHOPが"1かいのOMNする
- 50でん、もらえ

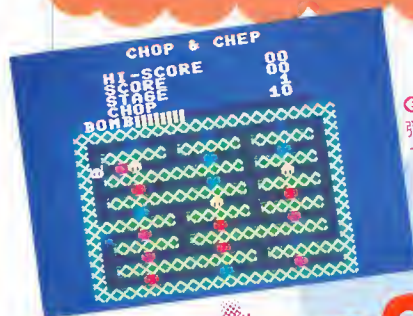
PUSH [SPACE] KEY !!

しつこくつきまとう  
チェップをかわし、  
マークに爆弾をセッ  
トしろ！ なんだか  
クセになりそうなキ  
ャピキャピ・リアル  
タイム・アクション  
ゲームなのであった。

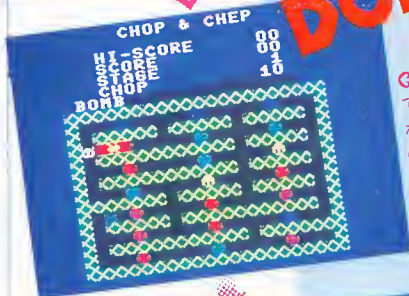
ブリー ツー ワン

ボン！

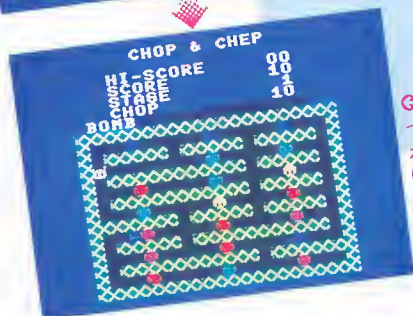
## 3.2.1. BOMB!



③スペースキーを押すと爆  
弾がセットされ、画面上部  
でメーターがテテテと下  
がっていく。これは爆発ま  
での秒読みなのだ



③メーターがいちばん左ま  
で下ってしまうと爆弾が  
ボン！ 小さいながら迫力  
のある爆風が3キャラク  
タに広がる



③マークが爆風のなかに入  
っていけばそのマークが消  
える(チョップとチェップ  
はへっちゃら)。こうしてマ  
ークをすべて消すのだ

➡リストは  
74ページ

## 登場キャラクタ



③主人公のチョッ  
プ。これで都合4  
つのゲームの主人  
公をつとめている



③チョップの天敵  
チェップ。2面以  
降はなぜか影を連  
れて動きまわる



③チョップがさわ  
ると赤に変わり、  
画面がまっくらに  
になってしまう



③チェップの影。  
なんだかよくわか  
らないけどさわら  
ないように



③チョップがさわ  
ると赤に変わり、  
暗くなった画面を  
再び明るくする



③これに触れると  
チョップが1回ダ  
ウン。爆破するし  
かない



③チョップがふれ  
るとマイナス100  
点。やたら多いの  
で要注意



③こわそうな顔を  
しているけれど、  
こいつに触れると  
50点アップ

多分数万人の読者は知って  
いるだろう、あのTEIJIRO  
の復帰第1弾は、おなじみ  
『CHOP』シリーズ最新作。

オープニング画面はキャラ  
クタの説明になっているので、  
よく読んで暗記。覚えられ  
ない人はこのページの説明を  
見ながらゲームを始めよう。

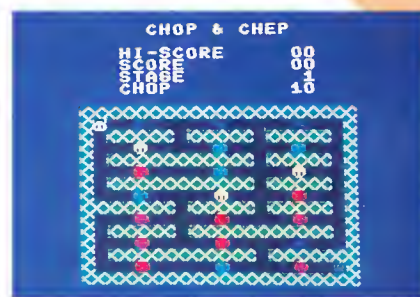
スペースキーを押すとゲー  
ムスタート。カーソルキーで  
チョップを動かし、画面上の  
すべてのマークを消していこ  
う。マークを全部消すと面ク  
リアだ。

マークを消すにはマークの  
すぐ横でスペースキーを押し、  
爆弾をしかければOK。

画面にカウントが表示され、  
爆発する。この爆発ではチョ  
ップもチェップも死なないので、  
チョップがその場にいて  
もだいじょうぶだ。

チョップがチェップとぶつ  
かるか、点数がマイナスにな  
るか、水色のマークにさわら  
るとチョップが1人減る。

そうそう、2面以降になる  
とチェップが影をつれてくる  
ぞ。



③面クリアするのがなか  
なむずかしい。チェッ  
プの追いかけ方にはクセ  
があるので早いうちにク  
セをつかむのがポイント



# ソニック Sonic

不気味な世界がスクロールするファンタジーSFアクションゲーム

MSX・MSX2 RAM 8K

BY 吉井達也

ショートプログラム118行



不思議なキャラクター・ソニックを操作して右へ右へ、不気味な地下通路を進んでいく。何が出てくるか最後まで気をめけない。SF感覚のスリルが面白い。

カーソルキーの左右でソニックを動かして、スペースキーで障害物を飛び越えつつ右へ右へと進むゲーム。面は全

10面だが、最終面をクリアすると1面にもどる。

デジタル・ケーキ、壁、クラッカーから飛び出す炎にあ

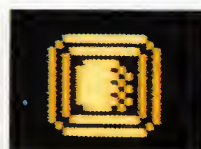
秘技2段ジャンプ



→リストは  
76ページ



①不思議な感覚の主人公・ソニック



②イエローカプセル。取ると高く跳べる



③デジタル・ケーキ。ぶつかるとアウト



たったり、穴に落ちたりするとミス。デジタル・ケーキにカプセルを奪われてもミス。

ゲームオーバー画面でESCキーでコンティニュー、ゲーム中にESCキーを押す

④クラッカーと呼ばれる地点を跳び越えようすると炎が吹き出すのだ

⑤うまくジャンプして炎をよけ、穴を跳び越えて次の面へ



とその面をパスして次に進める。さらにタイトル画面表示中にカーソルキーを押しつつスペースキーを押すと隠れた8面もプレイできるぞ。

⑥大きな穴を跳びこえるにはイエローカプセルを使う。カプセルをちょうど跳び石のように使ってポンポンと2段跳びしてクリアしよう

## ダブル ブロック ブレイク DOUBLE BLOCK BREAK

左右反対に動く2つのパッドが上下にならぶ変形ブロックくずし!

MSX・MSX2 RAM 8K

BY MR.CASTLE

ハーフプログラム33行

→リストは  
78ページ

ウル技!?

①RUNして画面が出るまでのあいだに2キーを押していると倍密度のブロックくずしになるのだ



アルカノイドの登場で、むかしのブロックくずしがまたブームのきざし。このゲームはブロックくずしにちょっとひねりを加えている。

カーソルキーの左右でパドルを動かし、ブロックをくずしていく。

パドルは上下に2つならんでいるけれど、カーソルキー

と同じ動きをするのは下のパドルで、上のパドルはちょうど反対の動きをするのだ。

この2つのパドルをうまく使って、ブロックを全部消せば面クリア。ボールを3つ受けそこなうとゲームオーバーだ。リプレイはスペースキー。ブロックが倍の密度になるモードもあるぞ(上参照)。





# ピタ!

「ダサイ」とけなす人もいるけれど、なんとなく楽しい対戦ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K

BY 山下 修

ハーフプログラム49行



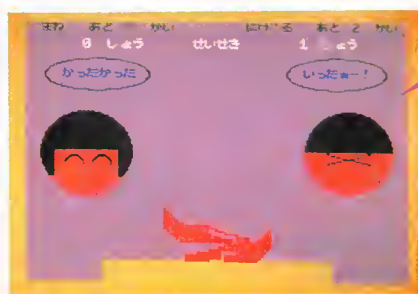
RUNするとゲームをする人数をきいてくるので、1か2キーを押してスタート。1ならコンピュータと、2なら2人対戦ゲームになる。

たたくほう(女の子)はF1

だれもが知ってる痛い遊びをMSXのかわいいグラフィック(一説にはつたないとの話もあるが)で楽しく再現。うれしはずかし男の子と女の子のしっぺ合戦!

キーでたたき、F2キーでたたくまね。よけるほう(男の子)は、カーソルキーの右でよけ、よけないなら何も押さない。このキーが有効なのは女の子の手が4段階めに降りて

リストは79ページ



①女の子が思いきりしっぺしてきてマヌケな男の子がたたかれてしまったところ。このゲームは相手を読むゲームなのだ



②女の子はフェイントをかけてきたけれど、男の子は少しも動じずじっとしている。男の子の勝ち

きたときだけ。

ゲームの勝ち負けは、ぶつか(勝ち)、よけられるか(負け)、よけるか(勝ち)、ぶたれ

るか(負け)で決まる。

先に3勝したほうが勝ち、勝負がつくと対戦成績が表示され、ゲーム終了だ。

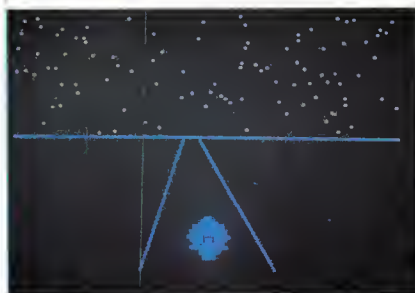
# 無

星と地平線だけの夜の闇をひたすら走る、バイクゲームの決定版!

MSX・MSX2 RAM8K

BY MATSU・SOFT

ハーフプログラム11行



画面に星が散りばめられ、豪快なバイクの音が鳴りはじめたらゲームスタート。あとはただひたすら走って走って走りつづけるだけ。敵もなけ

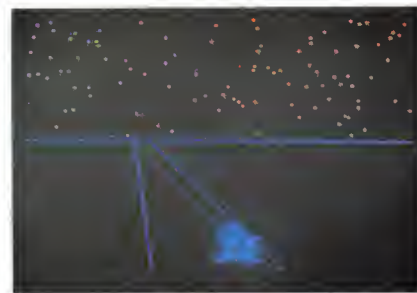
バイクが真夜中、道路を走るだけ。ほかには、電柱も対向車もベプシコーラの看板も、なにもない。豪快なハングオンでコーナーを駆けぬける男のロマンなのだ。

れば障害物もない。道と闇が続いているだけだ。

ハンドルはカーソルキー、左右に動かすタイミングだけがキミのライダーとしての命

リストは81ページ

HANG ON  
ハング オン



①バイクが左右に揺れるグラフィックがよくできている。コーナーをググッと曲がる感じが出るね

②走っているうちに道が斜めになってきた。これから左に右にと苦難の道のりが続いていく。夜走るのも楽じゃない

を伸ばしてくれる。

コースを飛び出たら冷たいゲームオーバー。キミの走行距離とゲームオーバーのメッセージだけが表示される。リ

プレイはスペースキーだ。

このゲームは1画面プログラムと見まごう短いプログラムのなかに本格的なバイクの雄姿を見せてくれる。

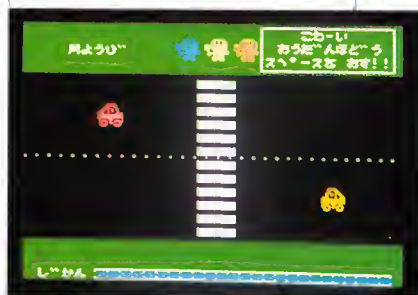


# こわ〜い横断歩道

信号をよく見て渡りましょう、なんていつても信号がないんだもん

MSX・MSX2 RAM8K  
BY NU~

ハーフプログラム49行



ロボット小学校に通うなかよしロボット3人組。でも、途中の横断歩道には信号がないし、横暴な車が左右からやってくるし、危なくてしょうがないんだよ!

カーソルキーの上下でロボットたちを操作しよう。1人ずつ横断歩道を渡らせて、3人成功したら面クリアで3人はジャンプして大喜びする。車にぶつかったら、アクシ

デント。救急車のサイレンになって、3人ともはじめからやりなおし。なにしろロボットなので死んだりはないところがほのぼのしてる。でもあんまりゆっくりして

リストは  
82ページ



ロボット1年生

③ロボットなのはきつと人間だとんだか残酷な感じがしてしまうからだと思う

車

①事故になると画面の色が変わって救急車の音が鳴りひびく



②車のスピードはそれぞれ違っているのであって渡るといつい事故ってしまうのだ

いると、時間切れになってやっぱり3人ともやりなおしだ。面クリアすることに月曜から土曜までカレンダーが進ん

でいく。日増しにロボットのジャンプも上手になっていき、1週間をクリアすると皆勤賞ももらえるぞ。

## チェンジ コース CHANGE COURSE

主人公の姿が見えず、脇役ばかりが目立つ珍しいパズルゲーム

MSX・MSX2 RAM8K  
BY 平林洋介  
1画面プログラム



このゲームは「¥」を取るのが目的なのだが、自分では取ることができない。自分にできることはカーソルキーの上下左右で動きまわって、矢印

ポイントを取っていくのは見える枠だけど、それを誘導している自分は見えない。おまけに気まぐれに追いかけてくる敵はいるし、変なことするとマヌケな枠は外にはみだしてしまう。自分の位置を探りつつ進む複雑パズルなのだ。

の向きを変えることだけなのだ。その矢印のとおり動いていく枠にすべての「¥」を取らせれば面クリア。

RUNするといきなりゲー

リストは  
84ページ



①見えない主人公を気まぐれに追いかけてくる赤い毒ボール



②「\$」でなく「¥」になっているのはきつと円高のせいだ



③これが矢印に素直な枠。こいつで「¥」を取っていくのだ

ムがはじまって枠が矢印の方向に動きはじめるが、自分は見えないうえに面ごとに最初の位置が違うのだ。自分がどこにいるのかをすばやく確かめて枠がうまくお金(¥)を取れるように矢印の向きを変えていこう。

矢印は最初はすべて上を向いていて、自分のとおったところだけ向きが変わるので、

矢印の変わる様子を見ていれば自分の位置はわかるはず。

枠が面の外に出てしまったり、気まぐれに追いかけてくる敵に自分や枠がつかまったりするとゲームオーバー。リプレイはスペースキーだ。

最後にちょっと注意。枠が「¥」を取るとその矢印は必ず上向きになるので、それをしっかり計算にいれること。



# ショートホール

迫力のティーショット  
を見てくれ！（でもあ  
とはちよつと情けない）

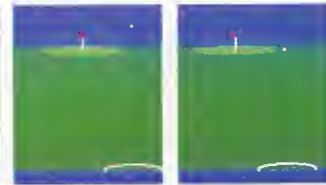
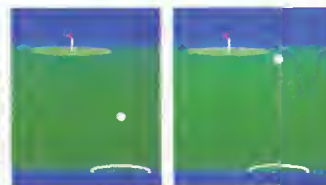
MSX・MSX2 RAM8K  
BY しんたろうの父  
1画面プログラム



ティーショットとパ  
ットだけのシンプル  
ゴルフゲーム。とく  
にティーショットの  
迫力は満点。ニジニ  
ジ・パットも(考えよ  
うによっては)リアル  
で楽しめるのだ！

緊張の一瞬ティーショット

① ショットノ  
ールの軌跡がな  
なかの見物



リストは  
87ページ

# はばとび

選手の動きがとっても  
リアル。やたらめり  
こむハイパーはばとび

MSX・MSX2 RAM8K  
BY しんたろうの父  
1画面プログラム

タカタカタカタカタカ、ジャンプ！ ハイパー  
式に助走をつけて、絶妙のタイミングで新記録を目指  
せ。やればやるほどエキサイトする1画面の大傑作！

デモ画面で“はばとび”とだ  
け表示されるので、リターン

キーを押してスタート。

操作は、1と2のキーを交  
互にたたき(最初はかならず

① 1画面だけとよくでき  
たスポーツゲーム。動き  
はいいし、ファール判定  
も新記録判定もある



1キー)、選手をタカタカと助  
走させよう。キー操作を間違  
えるとドテツところぶのがお  
かしい。

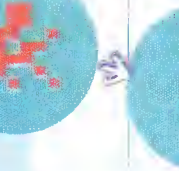
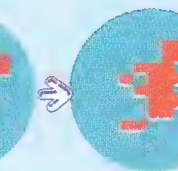
うまく助走できたら中央に  
ある踏切板でスペースキーを  
押してジャンプ。踏切板を越



② 走るキーを  
押し間違え  
るとドテツ  
ところであ  
うのかかわ

えてしまうと、ちゃんとファ  
ール判定をしてくれるぞ。  
リプレイはリターンキー。

スタート！



③ 走っていく姿  
をストロボア  
クションでと  
らえてみた。8  
× 8ドットの  
芸術！

ジャンプ！



プログラムの王国

# ファンダム

## 解説の読み方

ファンダムプログラム

### 1画面プログラムの解説

1画面プログラムのなかには下の規則に従って特に詳しく解説してあるものがあります。

①プログラム中の“:”は解説ではすべて“/”に対応しています。逆に改行してあっても“/”のない部分は“:”で区切られています。

②IF文の解説には頭に“◇”をつけ、IF文内の条件を【】で囲っています。また、then(条件にあっていない場合)、else(条件にはずれている場合)はそれぞれ改行して「で」くくっています。

③プログラム中で、ループやIF文の影響する範囲は1字さげて解説しています。

④解説文中ではテキスト画面の座標は(X, Y)、グラフィック画面の座標は(x, y)というふうにカッコの形で区別しています。

⑤解説文中で、例えば“スプライト0”と書いてあるものは、スプライトパターン番号0を略したものです。

⑥変数名を表すときはそのまま(例: I)、変数の値を表すときは【】で囲っています(例: [I])。

⑦解説文中で“※1”などとしている部分は本文末尾のカコミで注釈がついています。

⑧LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文(=)は「(変数名)←」などと表します。

### ファンチャートについて

ファンチャートは、MSXフ

## プログラムリストと解説

プログラムで遊んでいるといつのまにか、かしこい少年・少女になってしまいそう!



## プログラムの質問、大歓迎

ファンダム掲載のプログラムに興味を持ったことや、BASIC全般に関してよくわからないこと、知りたいことがあったら、くよくよしないでどんどん質問してほしい。誌上でお答えします。

官製ハガキで1枚につき1つの質問とキミの氏名・住所・電話番号・年令を書いて、

〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア M SXファンQ&Aボックスまで。

※質問の採用者には記念品をさしあげます。

アン編集部でフローチャートをかたんに改造したものです。IF文などで条件に応じて行き先が違ってくる部分を角ばった四角で表し、それ以外は丸みのある四角で表しています。

### うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動かない場合は次のルールを守ったうえで往復ハガキまたは電話で「ファンダム係」までお問い合わせください。(住所は右のQ&Aボックス参照)

①RAMの容量が自分の機種にあっていないかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。

③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記(電話での質問の場合は平日16時~18時。☎(03)431-1627。その場でプログラムの状態が確認できるようにしておいてください)。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる! ●自分のプログラムがROMカセットになる!

●おまけに賞金までもらえちゃう!

## キミのオリジナルプログラム熱烈、大募集!

大募集!

MSXファンでは、キミが作ったオリジナルプログラムをつねに求めています。おもしろいものならゲームに限らず何でもOK。ビギナーも、ベテランもどしどし応募ください。

### 応募部門

部門は次の4つがあります。  
・1画面プログラム……1画面の表示限界(40桁×24行)以内に入る短いプログラム(1行でも3行でもおもしろければOK)  
・ハーフプログラム……1画面以上で50行以内のプログラム  
・ショートプログラム……100行前後のプログラム  
・本格プログラム……長くてても本格的な出来ばえのプログラム

### 投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁! 盗作はもちろん同じプログラムを他社の雑誌に同時に応募することはお断りください。

#### ②必ずテープかディスクで

必ず、テープかディスクにセーブして送ってください。特にテープの場合は念のため2回セーブしてください。また、投稿作品は返却できませんので、必ず自分の手元にも同じプログラムを取っておいてください。

#### ③詳しい説明の手紙を

応募プログラムには必ず次のことを書いた手紙を同封してください。

(1)住所・氏名・年令(学年)・電

話番号

(2)プログラムの遊び方、使い方、変数・プログラムの説明

(3)パズルの場合は解答、RPGなどの場合はマップや謎解き  
(4)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクター。出版社名や年・月号、ページも明記してください。

#### ④封筒の書き方

表には応募部門を赤い色で明記して、裏には住所と名前を書いて送ってください。送り先は、「ファンダム・プログラム係」。

あて先はQ&Aボックスと同じです。  
※なお採用プログラムの著作権は徳間書店に帰属するものとさせ

ていただきます。

### 採用の特典

採用されたプログラムの作者には、掲載誌を発売日前後にお送りします。また、規定の謝礼と記念として採用作品をオリジナルROMカートリッジ化してさしあげます。

### THE LINKSでプログラムのダウンロードサービス!

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSXファンに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっていきます(ただし、リンクスの正会員のみのみ)。リンクス会員はぜひ一度アクセスしてみてください。



## VPOKEとVPEEK

**Q** BASICのことで聞きたいことがあります。それはVPOKE、VPEEKのことです。具体的にいうと「VPOKE 8201, 46」などの「8201」は何を表しているのかなどが聞きたいのです。(秋田/虻川 拓人・16歳)

**A** VPOKE命令は、VRAMの(アドレス)に(データ)を書きこむ命令です。

VRAMとはVRAMテクニックで説明しているように、BASICプログラムなどが入るRAMとは違い、画面に表示する情報(すべて数値のデータ)が入るところです。

ふだんはVRAMには自動的に値が入るので気にしなくてもいいのですが、場合によってちょっと工夫したいときなどにVRAMに都合のいい数値を入れるのに使うのがVPOKEです。

VRAMは、アドレスによっていくつかの機能があります。

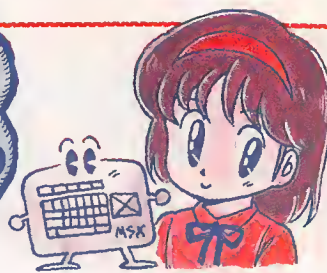
たとえば、質問にあった8201もVRAMのアドレスで、このへんはカラージェネレーターテーブルといい、キャラクタ(文字)の色の情報が入るところです。

VPEEKは関数のひとつで、カッコの中のアドレスに収められているデータが得られます。VPOKE命令の逆のようなものです。

このへんのことはVRAMテクニックですとやっているのを読んでみてください。

## 2進数から16進数へ

**Q** ファンダムに載っているプログラムでうらやましいと思ったのはみんなキャラクタデータを16進数にしていることです。確かに16進数にするとあまりメモ



## BASIC勉強中のキミのためのQ&Aボックスです。どんなに初歩的な質問でも恥ずかしがらずにどんどん質問してね!

リをくわないし、打ちこみやすくなります。2進数から16進数(または10進数)の変換のわかりやすい方法を教えてください。(新潟/藤田憲彦・13歳)

**A** まず、大切なことは、BASICでは特別に申告しないかぎり、数は10進数としてあつかわれるということです。2進数や16進数を扱うには、次のような申告用の記号を使います。

&B.....2進数  
&O.....8進数  
&H.....16進数

これらの記号を頭に付けると、BASICはそれをそれぞれの数として扱ってくれるのです。

たとえば、

PRINT &HFF

とすると、16進数のFFを10進数に変換した値である255を表示してくれます。2進数や16進数を10進数に変換するにはこのようにするのが便利です。

つぎに10進数から2進数や16進数に変換するためにつぎの3つの関数があります。

BIN\$( ).....2進数に変換  
OCT\$( ).....8進数に変換  
HEX\$( ).....16進数に変換

カッコのなかに10進数を入れて、たとえば

PRINT BIN\$(10)

とすれば、2進数に変換して「1010」を表示してくれます。ただし、これらの関数で出てくる数字は数値ではなく、文字です。もし、これを数値に変換する必

要があればVAL関数を使ってください。

さて、2進数から直接16進数に変換するのもかんたんです。

PRINT HEX\$(&B1010)

とすれば2進数の「1010」を16進数の数字に変換して、「A」と表示してくれます。

これらを手で計算したい場合は図1のように2進数4桁ごとにいったん10進数に直して、16進数に変換すればいいのです。

## "UEUE....."とは?

**Q** BASICをはじめて半年の下っ端です。

なぜ"UEUEUE"などとやってB×Bのスプライトパターンが作れるのですか?(東京・Beta.Kさんにあこがれた宮下勤・12歳)

**A** スプライトのパターンを定義するSPRITE\$は、CHR\$(&H55)+CHR

\$(&HAA)+.....

で、定義することが多いですが、じつは、CHR\$(&H55)と"U"は同じ意味なのです。同じようにCHR\$(&HAA)は"エ"と同じです。

そこで、たとえば市松模様のパターンは、

SPRITE\$(0)="UEUEUE"

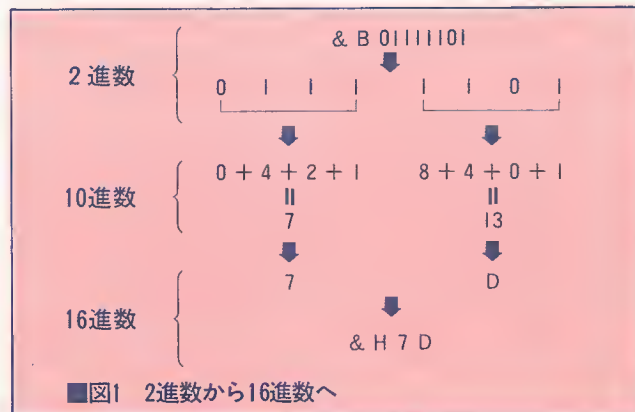
で定義できるわけです。

代用する文字はキャラクタコード表を見ればわかりますが、手近になくても、

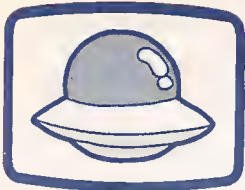
PRINT CHR\$(&HAA)

のようにすれば、代用できる文字を表示してくれるので書きとめておいて、プログラムで使えばいいでしょう。

ただし、CHR\$(0)~CHR\$(31)(コントロールコード)やCHR\$(127)(DELの動きをするコントロールコード)などのときは、キーボードから打ちこめないで、このコードに対応するパターンを使うときはその部分だけCHR\$で書いて、他の文字列と"+"でつなげばいいのです。







ファイト ウィズ スクエア

FIGHT with

SQUARE

RAM 16K

プログラムリストと解説

遊び方は58ページにあります

```

10 '***** ジョキ セッテイ ◆◆
20 SCREEH 3,2:DEFINT A-Z
30 DIM X(32),Y(32),V(32),W(32)
40 FOR I=0 TO 4:READ AS:FOR J=0 TO 31
50 VPOKE 14336+1*32+J,VAL("&H"+MID$(AS,J
+J+1,2))
60 NEXT:NEXT
70 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
80 '***** タイトル ◆◆
90 COLOR 8,15,7:VPOKE 6912,208:CLS
100 CIRCLE(372,348),444,2,1.5,2.6,.8
110 CIRCLE(372,348),460,2,1.5,2.6,.8
120 PAINT(0,140),3,2
130 SOUND7,28:SOUND6,2:PLAY"S9M5000o5L8C
E.DF.L10DEFG5C4","o5L8V13DF.EG.L10EFGAF
5D4L16","R5R1S9M15000C1"
140 DRAW"bm160,80c10f48g48h48e48r4c1f48g
48":PAINT(160,84),11,10
150 DRAW"c5bm28,24r28d4128g4d12g4d12g4d1
2g4r8u16r4u16r4u16r4g4d12r16g4120bm52,56
d3bm48,64d4g4d8bm72,76112u8e4r8d1214d12g
418u8bm84,80u8e4u8e4u8d8g4d8r4e4r4d8g4d4
r4e4bm116,60r1214u4g4d8g4d4f4r4e4
160 DRAW"c6bm164,64d8f4e4u4d4f4e4u8bm192
,64d3bm192,72d4bm204,68r814u4d12bm224,76
u24d16r8f4d4
170 DRAW"c13bm72,120h4112g4d8f4r8f4d12g4
112h4bm80,148u24e8r8f4d24g818h4r4e4r4f8r
4bm116,116g4d28f4r12e8u28bm144,152u32e4r
12f8d24g4e4u1614g418bm176,152u32e4r12f8d
8g4112u4e4f4d16f4r4u4bm232,120h4116g4d8f
8r4e4h414g8d12f4r20e8
180 T=VAL(1NKEY$):IF T=0 THEN 180 ELSE T
=-(T<5)*T-(T>4):T=T*8
190 '***** か'メン ◆◆
200 COLOR 13,15,15:CLS
210 PRESET(44,0):PRINT#1,"FIGHT!"
220 LINE(16,48)-(240,184),1,BF
230 LINE(28,32)-(228,32),4
240 LINE(28,40)-(228,40),6
250 X=16:Y=48:M=0:O=3:Q=3:E=200
260 V=240:W=184:L=0:P=3:R=3:F=200
270 FOR I=0 TO 7:A=1*2
280 PUT SPRITE I+6,((1MOD2)*18-((1MOD4))
1)*212+8,2-(1>3)*14,-(A=0)*2-(A=1)*10-(
A=2)*5-(A=3)*8,1-1*4:NEXT
290 GOSUB 1260:GOSUB 1280
300 '***** PL-1 ◆◆
310 S=STICK(0)
320 H=-(X<240)*(S>1)*(S<5)*4-(X>16)*(S>5
)*4
330 M=-(Y<184)*(S>3)*(S<7)*4-(Y>48)*(S=1
ORS=2ORS=8)*4
340 X=X+N+N:Y=Y+M+M
350 PUT SPRITE 0,(X-6-N,Y-8-M),7,2
360 PUT SPRITE 1,(X-6-N,Y-8-M),4,3
370 X(K)=X:Y(K)=Y:K=(K+1)MODT
380 '***** PL-2 ◆◆
390 S=STICK(1)
400 H=-(V<240)*(S>1)*(S<5)*4-(V>16)*(S>5
)*4
410 M=-(W<184)*(S>3)*(S<7)*4-(W>48)*(S=I
ORS=2ORS=8)*4
420 V=V+N+N:W=W+M+M
430 PUT SPRITE 2,(V-6-N,W-8-M),9,2

```

By Beta.k

3倍の没



どーも、Beta.Kです。また採用されてしまいました。今までたくさん採用されてきたなあと思いましたが、よく考えると採用されたプログラムの3倍以上は、没ってるんですね。だから、今、没っている人もあきらめずに投稿してくださいね。ところで、このゲームは『ロットロット』の操作方法と『リプルラブル』の攻撃方法を見て、思いついたものです。対コンピュータ用にしかったけど、めんどくさかったのでVS用にしました。それから、話題のX68000とPC8801VA。私は『リプルラブル』が出たほうを買います/(金はまだない……)

```

440 PUT SPRITE 3,(V-6-N,W-8-M),6,3
450 V(L)=V:W(L)=W:L=(L+1)MODT
460 PLAY"" ,MID$( "CDEFGAB",RND(1)*7+1,1)
470 '***** BM-1 ◆◆
480 PUT SPRITE 0,(X-6,Y-8)
490 PUT SPRITE 1,(X-6,Y-8)
500 N=X(K):M=Y(K)
510 E=E-(X<N)*(Y<M)*(E<200)
520 PUT SPRITE 4,(N-4,M-4),2,1
530 IF STRIG(0)=0 THEN 630
540 SOUND 13,9:SOUND 8,16
550 LINE(X,Y)-(N,M),3,BF
560 E=E-ABS(X-N)*ABS(Y-M)*100
570 IF POINT(V,W)=3 THEN 890
580 IF POINT(V(L),W(L))=3 THEN 1060
590 LINE(X,Y)-(N,M),1,BF
600 LINE(32+E,32)-(232,32),15
610 IF E<1 THEN 780
620 '***** BM-2 ◆◆
630 PUT SPRITE 2,(V-6,W-8)
640 PUT SPRITE 3,(V-6,W-8)
650 N=V(L):M=W(L)
660 F=F-(V<N)*(W<M)*(F<200)
670 PUT SPRITE 5,(N-4,M-4),10,1
680 IF STRIG(1)=0 THEN 310
690 SOUND 13,9:SOUND 8,16
700 LINE(V,W)-(N,M),11,BF
710 F=F-ABS(V-N)*ABS(W-M)*100
720 IF POINT(X,Y)=11 THEN 780
730 IF POINT(X(K),Y(K))=11 THEN 1000
740 LINE(V,W)-(N,M),1,BF
750 LINE(224-F,40)-(24,40),15
760 IF F<1 THEN 890 ELSE 310
770 '***** DEATH 1 ◆◆

```



```

780 O=O-1:VPOKE 6914,16:VPOKE 6918,16
790 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,10
800 VPOKE 6912,VPEEK(6912)-1
810 VPOKE 6913,VPEEK(6913)+1
820 IF O=0 THEN 1120
830 VPOKE 6948+O*4,209
840 VPOKE 6936,2:VPOKE6940,2
850 X=16:Y=48:Q=3:E=200
860 LINE(28,32)-(228,32),4
870 GOSUB 1260:GOTO 740
880 '***** DEATH 2 *****
890 P=P-1:VPOKE 6922,16:VPOKE 6926,16
900 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,10
910 VPOKE 6920,VPEEK(6920)-1
920 VPOKE 6921,VPEEK(6921)+1
930 IF P=0 THEN 1180
940 VPOKE 6956+P*4,209
950 VPOKE 6944,2:VPOKE6948,2
960 V=240:W=184:R=3:F=200
970 LINE(28,40)-(228,40),6
980 GOSUB 1280:GOTO 590
990 '***** BROKEN-1 *****
1000 Q=Q-1:VPOKE 6930,16
1010 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,25
1020 IF Q=0 THEN 780
1030 VPOKE 6932+Q*4,209
1040 GOSUB 1260:GOTO 740
1050 '***** BROKEN-2 *****
1060 R=R-1:VPOKE 6934,16
1070 SOUND 10,16:SOUND 13,9:SOUND6,25
1080 IF R=0 THEN 890
1090 VPOKE 6940+R*4,209

```

```

1100 GOSUB 1280:GOTO 590
1110 '***** LOSE-1 *****
1120 LINE(4,60)-(248,100),5,BF
1130 LINE(32,120)-(224,160),5,BF
1140 COLOR 8:PLAY"CDEDFC"
1150 PSET(8,68),5:PRINT #1,"PLAYER-2"
1160 GOTO 1230
1170 '***** LOSE-2 *****
1180 LINE(4,60)-(248,100),8,BF
1190 LINE(32,120)-(224,160),8,BF
1200 COLOR 5:PLAY"GFEFDC"
1210 PSET(8,68),8:PRINT #1,"PLAYER-1"
1220 '***** REPLAY *****
1230 DRAW"BM76,128":PRINT #1,"WIN!"
1240 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 90 ELSE 1240
1250 '*****
1260 FOR I=0 TO T:X(1)=X:Y(1)=Y:NEXT
1270 RETURN
1280 FOR I=0 TO T:V(1)=V:W(1)=W:NEXT
1290 RETURN
1300 '***** DATA *****
1310 DATA 000003070F0F0F0F103F7F7F0F0000
000000C02090D0F0F008FCFEFCF00000000
1320 DATA 00000003077F0A12220200000000
0000204080808000000000000000000000
1330 DATA 000000000000000000107FFF7F0F0000
0000000000602000008FEFFFEF0000000
1340 DATA 0000070F0F1F1F1F1F1F1F1F000000
000000E0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0000000
1350 DATA 000804044230080000083042040408
0000102020420C100000100C4220201000
1360 '***** FIN. *****

```

## 変数の意味

X, Y.....UFO1の座標(スプライト)

X(n), Y(n).....衛星1移動用(UFO1の軌跡が入る)

O.....UFO1の残り

E.....プレイヤー1のエネルギー

K.....衛星1がUFO1より遅れて動くステップ数

Q.....衛星1の残り

S.....プレイヤー1のキー入力用

V, W.....UFO2の座標(スプライト)

V(n), W(n).....衛星2の移動用(UFO2の軌跡が入る)

P.....UFO2の残り

F.....プレイヤー2のエネルギー

L.....衛星2がUFO2より遅れて動くステップ数

R.....衛星2の残り

T.....プレイヤー2のキー入力用

M, N.....キー入力処理および雑用

I, J.....ループ用

A.....雑用

A\$.....スプライトパターンデータ読みこみ用

## プログラムの解説

10 REM文

20~70 初期設定

80 REM文

90~170 タイトル画面作成

180 対戦モード入力

190 REM文

200~290 画面作成、変数初期化

300 REM文

310~370 UFO1の移動処理

380 REM文

390~460 UFO2の移動処理

470 REM文

480~520 衛星1の移動処理

530~610 プレイヤー1の電磁場処理

620 REM文

630~670 衛星2の移動処理

680~760 プレイヤー2の電磁場処理

770 REM文

780~870 UFO1撃破処理

880 REM文

## ジョイスティックのないキミへ贈る改造法

ジョイスティックを持てないブアーなキミのためにキーボードだけで対戦できるようにしてみました。以下の5行を加えるだけ(ただし、30行、390行、680行はもとのリストを打ち直すことになる)。これでプレイヤー2(赤い円盤)は移動をR、C、D、G(それぞれ上下左右)のキー、攻撃はシフトキーでできるようになる。

OUT命令とINP関数でどのキーが押されているのかを調べているのだけど、話せば長くなるので、どうしても知りたければ朝日新聞社「MSX早わかり

JOY STICKの  
一刃勝ちだぜ!



事典」(2,700円)あたりで研究するといよ。

```
30 DIM X(32),Y(32),V(32),W(32),ST(15)
```

```
65 RESTORE 1355:FOR I=0 TO 15:READ ST(I):NEXT
```

```
390 OUT 170,83:S0=INP(169) XOR 255:OUT 170,84:S1=INP(169) XOR 255:S=-8*(S0 AND 2)=2)+4*(S0 AND 1)-2*(S0 AND 16)=16)-(S1 AND 128)=128):S=ST(S)
```

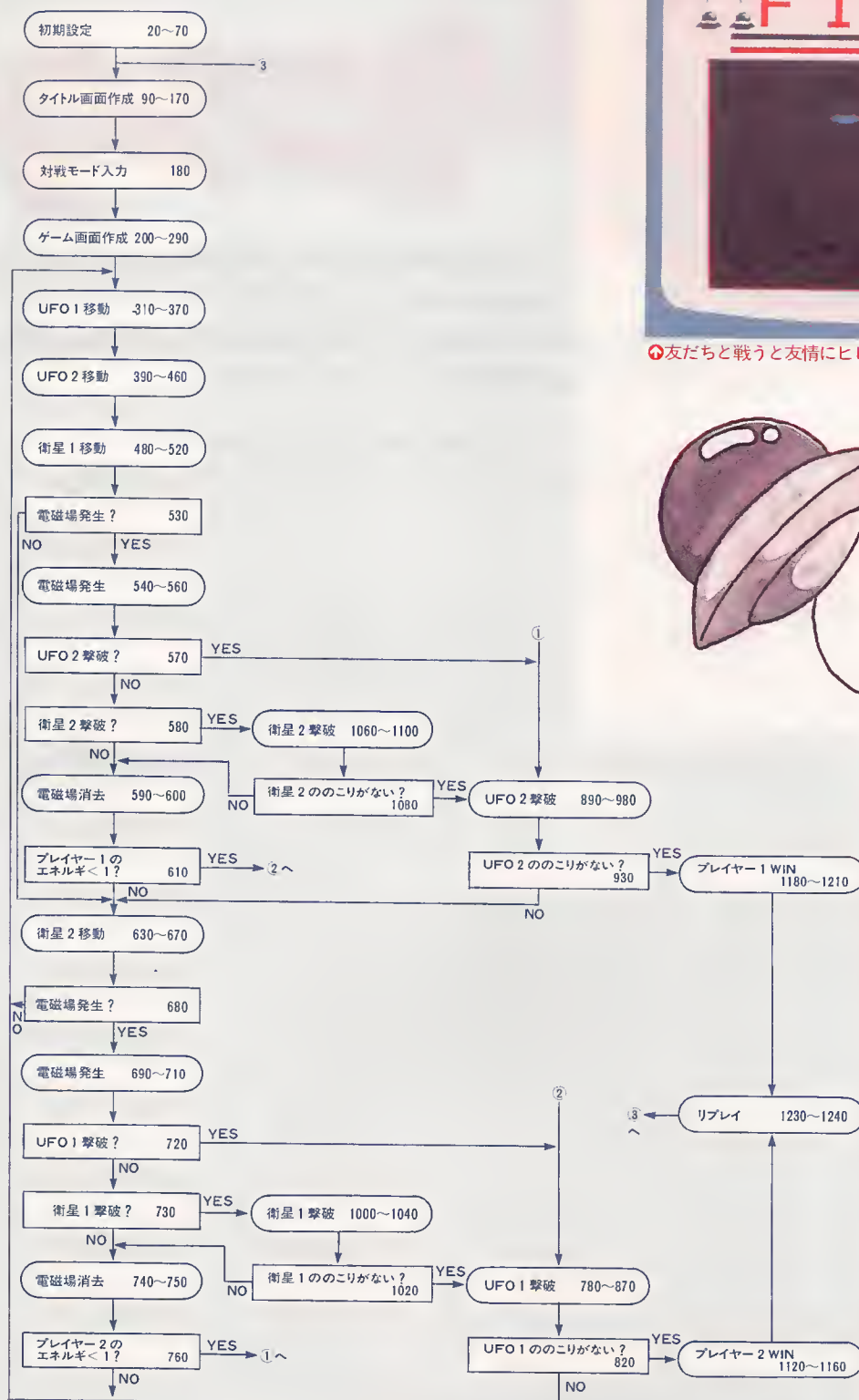
```
680 OUT 170,86:IF INP(169)<>254 THEN 310
```

```
1355 DATA 0,1,3,2,5,0,4,0,7,8,0,0,6,0,0,0
```

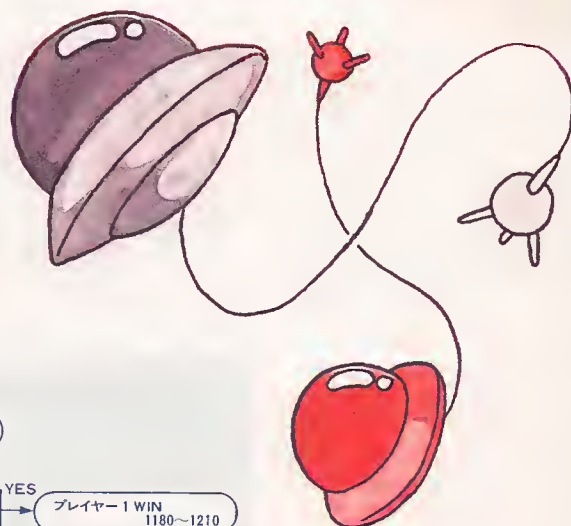
〈ファンダム・ニュース その2〉「よくできました」の方は、住所、氏名、編集部より「愛のアドバイス」が与えられます。でもただそれだけです。第2グループは、「完全無欠のBOTSU」グループと呼ばれ、名前のとおり完璧にボツになってしまった最大限に残念な方々です。こちらのグループは、住所、氏名のみの発表となります。では、始めに「よくできました」グループ2月整理分までの発表です！(つづく)



# FIGHT with SQUAREのファンチャート



① 友だちと戦うと友情にヒビが入るかもしれない



- 890~980 UFO2撃破処理
- 990 REM文
- 1000~1100 衛星の撃破処理
- 1110 REM文
- 1120~1160 プレイヤー2勝利
- 1170 REM文
- 1180~1210 プレイヤー1勝利
- 1220 REM文
- 1230~1240 リプレイ
- 1250 REM文
- 1260~1270 衛星1の軌道の初期化
- 1280~1290 衛星2の軌道の初期化
- 1300 REM文
- 1310~1350 スプライトパターンデータ
- 1360 REM文



## 今月のテーマ

『FIGHT with SQUARE』の  
VPOKEによるスプライトパターン定義

## VRAMデコニツク

VRAMの不思議な使い方を解説し始めてはや  
3回目。あんまり人気はないけれど、きっとどこ  
かでこの記事が迷えるBASIC入門者を救っているものと信じ  
つつ、今月もVRAMの奥へと入っていくのだった。

第1回のVRAMテクニックでVRAMが5つの部分に分かれていることに少し触れたが、このうちスプライトに  
関係しているのは、スプライトの形を決定するスプライト  
パターンテーブルと、スプライトの色、表示位置を格納する  
スプライト属性テーブルだ。  
今回はこのうちのひとつ、  
スプライトパターンテーブル  
について説明してみよう。

スプライトパターンテーブルは、パターンジェネレータ  
テーブルと似ていて、スプライトの形が格納されている。

```
40 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 31
50 VPOKE 14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
+J+1,2))
```

①

②

```
60 NEXT: NEXT
```

そのベースアドレス(スプライトパターン0のパターンデータが、入り始めるアドレス)は、スクリーンモード1, 2, 3共通で、&H3800(10進数で14336)だ。

1つのパターンは、8バイトで構成されていて、8×8ドットのスプライトパターンの情報になる。

また、スプライトパターン

テーブル上のパターン番号とPUT SPRITE命令のスプライトパターン番号は、8×8ドットのスプライトパターンの場合は一致しているが、16×16ドットのスプライトパターン(SCREEN, 2)の場合は一致しない。これは、図のUFOのように連続する4つのパターン番号を1つのスプライトパターン番号に対

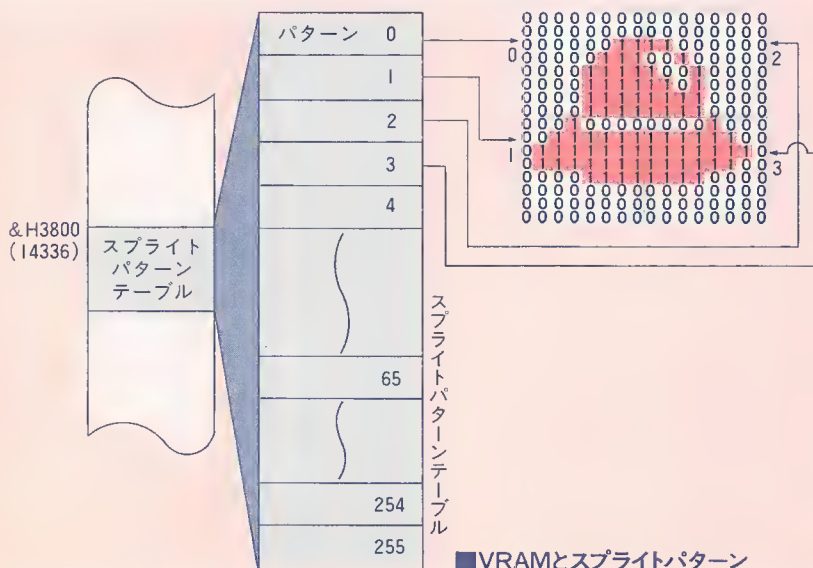
応させるためだ。

ところでSPRITES(n)に""でくくった文字列を代入してパターンデータを一括して定義する場合、直接キーボードから打ちこめないコントロールコードなどがあるとパターンデータが複雑で不統一になってしまう。

そこで、『FIGHT with SQUARE』ではVPOKE命令を使ってスプライトパターンデータを1バイトずつ直接スプライトパターンテーブルに書きこんでいるのだ。

上のリストは『FIGHT……』から抜き出したものだ。ここでスプライトパターンを直接VRAMに定義している。

まず、40行で、パターンデータを読みこみ、①で、スプライトパターンテーブルのアドレスを決定(1⇒スプライトパターン番号に対応、J⇒32バイト分のループ)。②で、パターンデータ用文字列A\$のJ+J+1番目(1バイトに2文字必要なので、2文字分飛ばしている)から2文字取り出し、数値に変換しパターンデータとして書きこんでいるのだ。



■VRAMとスプライトパターン



スター フリート

## STAR FLEET

RAM 16K

プログラムリストと解説

遊び方は59ページにあります

奇跡です、悪夢です、幻覚です

BY CHIMNEY



予想どおり大学受験は玉砕し身の振り方を考えているCHIMNEYです。4月号で“CHIMNEY”とEを抜かしてしまいました。英語がバツバラバのくせに英語のペンネーム使ったことを深く反省しています。すみません。ごめんなさい。もうしません。ところで、このプログラム、長いのに完成したという、私にしては珍しい作品です。いつも途中で挫折するんだけど……。奇跡です。悪夢です。幻覚です。最後にゲームの戦略ですが、電撃速攻でいけば、なんとかなるでしょう。もたもたすると、手詰まりになってしまいます。

```

10 '=====
20 ' STAR FLEET for MSX
30 ' (C)1987 KIWI SOFT WORKS NO.007
40 ' PROGRAMMED BY CHIMNEY
50 '=====
60 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME)
70 DIMST$(9),SI(9),SP(9),MF(9),EF(9),SG$(9),
SX(9),SY(9),COS(5)
80 PLAY"SO80000L3204","SO80000L1603"
90 MM$="FLADPD":LOCATE5,5:PRINT"WAIT A M
OMENT":GOSUB940:GOTO750
100 '==== START =====
110 PLAY"CG","D":GOSUB600
120 CE=CE+1:LOCATE24,4:PRINTUSING"AD ###
H";CE
130 SN=0:PR=0:FORI=1TO9:IFSI(I)=1THENNEX
TELSN=SN+1:PR=PR+(SP(I)+RND(1)*10-5):N
EXT
140 IFSN=0ORSN=9THEN630
150 GOSUB610:PRINT"とめはして、かいしますか?";:G
OSUB620:IFSI(K)=1THENPLAY"CC","C":GOTO15
0
160 TE=TE+PR*(OZ(I)*1E-03):IFTE>999THENT
E=999
170 MF(K)=MF(K)+PR*(OZ(0)*1E-03):IFMF(K)
>999THENMF(K)=999
180 SP(K)=SP(K)+PR*(OZ(2)*1E-03):IFSP(K)
>999THENSP(K)=999
190 '==== COMMAND =====
200 GOSUB920:GOSUB890:GOSUB600:FORI=0TO2
:LOCATE2,17+1:PRINTUSING"(H) ";I::PRINC
O$(I):NEXT
210 GOSUB610:PRINT"COMMAND(0-2)?";:IS=IN
PUT$(1):IFIS<"0"ORIS>"2"THENPLAY"CC","C"
:GOTO210ELSEK=VAL(IS)
220 ONKGOSUB230,300:GOSUB890:GOTO340
230 '==== MOVE FLEET =====
240 PLAY"CDCDEFEF","CDEF"
250 GOSUB610:PRINT"とめはしから うこがしますか?";:G
OSUB620:L=K:IFSI(L)=1THENPLAY"CC","C":GO
TO250
260 GOSUB610:PRINT"とめはしへ うこがしますか?";:GO
SUB620:M=K:IFL=MTHENPLAY"CC","C":GOTO260
270 GOSUB610:INPUT"うこがしますか?";K$:KA=
VAL(LEFT$(K$,3)):IFKA>MF(L)THEN270ELSEI
FKA=0THENRETURN
280 MF(L)=MF(L)-KA:MF(M)=MF(M)+KA:IFMF(M)
>999THENMF(M)=999
290 RETURN
300 '==== CHANGE =====
310 PLAY"CDDCEFFE","CDEF":PP=100:FORI=0T
O1
320 GOSUB610:PRINTCOS(1+3);"(<1%-";STR$(P
P+1-2);"%");:INPUTPP$:K=VAL(LEFT$(PP$,2)
):IFK>PP+1-20RK:1THEN320
330 OZ(1)=K:PP=PP-K:NEXT:OZ(2)=PP:GOSUB9
30:RETURN
340 '==== ENEMY =====
350 PLAY"CGDAEBFC","CDEF":KA=5*(9-SN):MO
=RND(1)*8+1:EF(9)=EF(9)+KA
360 IFEF(9)>(9-SN)*5THEIKA=EF(9)/2:EF(9)
=EF(9)/2
370 EF(MO)=EF(MO)+KA:IFEFF(MO)>999THENEFF(
MO)=999

```

```

380 GOSUB890:IFPLAY(0)THEN380
390 FORBA=1TO9:IF(MF(BA)>0ANDSI(BA)=1)OR
(EF(BA)>0ANDSI(BA)=0)THENGOSUB410
400 NEXT:GOTO100
410 '==== BATTLE =====
420 PLAY"FGFGABBB","DEFA"
430 GOSUB600:LOCATE2,17:PRINT"BATTLE IN
";ST$(BA):PUTSPRITE0,(100,144),12,0:PUTS
PRITE1,(36,144),4,1
440 LOCATE4,20:PRINTUSING"### ###";E
F(BA);MF(BA)
450 GOSUB610:PRINT"(0) ける (1) たかう";:
IS=INPUT$(1):IFIS<"0"ORIS>"1"THEN450ELSE
I=VAL(IS):IFI=1THEN500
460 '==== ESCAPE =====
470 GOSUB610:PRINT"とめはしに げますか?";:GOSU
B620:IFSI(K)=1ORK=BATHENPLAY"CC","C":GOT
O450
480 SI(BA)=1:MF(K)=MF(K)+MF(BA)/2:MF(BA)
=0:IFMF(K)>999THENMF(K)=999
490 GOSUB590:GOSUB890:RETURN
500 '==== ATTACK =====
510 PLAY"o7CCBCCo4","06CBCO3"
520 FORI=52TO84:PUTSPRITE2,(1,144),13,2:
PUTSPRITE3,(136-1,144),7,2:NEXT:PUTSPRIT
E2,(0,208)
530 BT=EF(BA):EF(BA)=EF(BA)-MF(BA)*(TE/I
00)*RND(1):MF(BA)=MF(BA)-BT*.5*RND(1)
540 IFEF(BA)<=0THENEFF(BA)=0:SI(BA)=0:M$=
"YOU WIN!":IFMF(BA)<=0THENMF(BA)=1:GOTO
570ELSE570
550 IFMF(BA)<=0THENMF(BA)=0:SI(BA)=1:M$=
"COM WIN!":GOTO570
560 GOTO440
570 PLAY"ABCDDBA","ACDB":GOSUB610:PRINT
M$:GOSUB590:GOSUB890:FORI=0TO1000:NEXT:R
ETURN

```



```

580 '==== SUB 1 =====
590 FORI1=0TO3:PUTSPRITEI1,(0,209):NEXT:
RETURN
600 FORI1=17TO21:LOCATEI1,11:PRINTSPC(31)
:;NEXT:RETURN
610 FORI1=6848TO6911:VPOKEI1,0:NEXT:LOCA
TEI1,22:RETURN
620 I$=INPUT$(1):IF I$<"1"OR I$>"9" THEN 620
ELSE K=VAL(I$):RETURN
630 '==== GAME OVER =====
640 IFSN=0 THEN 710
650 PLAY"CDEFGADCFEAG","CEGDFA"
660 IFPLAY(0) THEN 660 ELSE CLS:GOSUB590
670 LOCATE5,5:PRINT"あなたは AD";CE;"に":LOCA
TE7,7:PRINT"たいようけいを たっけいしました。"
680 PUTSPRITE0,(200,96),9,3:PUTSPRITE1,(
200,96),3,4:PUTSPRITE2,(200,96),4,5
690 FORI=1TO9:SC=SC+SP(I)*.1:NEXT:SC=SC+
(3050-CE):LOCATE8,13:PRINT"SCORE";SC
700 LOCATE2,18:PRINT"THANKS TO YOUR PLAY
!":GOTO740
710 PLAY"BAGFEDCABFGDEC","BGECBGEC"
720 IFPLAY(0) THEN 720 ELSE CLS:GOSUB590
730 LOCATE5,5:PRINT"あなたは AD";CE;"に せんし
ました。"
740 LOCATE11,21:PRINT"(HIT RETURN KEY)":
IFINKEY$<>CHR$(13) THEN 740
750 '==== TITLE =====
760 CLS:GOSUB590
770 LOCATE5,5:PRINT"( S T A R   F L E E
T )":PUTSPRITE0,(124,88),12,0
780 LOCATE9,15:PRINT"1987 KIWI SOFT":LO
CATE6,17:PRINT"PROGRAMMED BY CHIMNEY"
790 LOCATE9,21:PRINT"(HIT SPACE KEY)":IF
STRIG(0)=0 THEN 790
800 CE=3000:TE=30:PR=30:OZ(0)=40:OZ(1)=3
00:OZ(2)=30:GOSUB1020
810 '==== SCREEN =====
820 CLS:GOSUB590:LOCATE0,0:FORI=0TO16:PR
INT" ";STRING$(31,169):;NEXT
830 LOCATE24,1:PRINT"STAR ";LOCATE24,2
:PRINT" FLEET"
840 LOCATE24,14:PRINT"KIWI ";LOCATE24,
15:PRINT" SOFT"
850 FORI=1TO4:LOCATE2,1:PRINTSPC(21):NEX
T
860 FORI=1TO9:LOCATESX(1),SY(1):PRINTCHR
$(48+I);SG$(1):NEXT
870 GOSUB890:GOSUB8920:GOSUB8930:GOTO100
880 '==== SUB 2 =====
890 LOCATE2,6:PRINT"# PLANET PRO M.F E.
F"
900 FORI=1TO9:LOCATE2,6+I:PRINTCHR$(48+I
);";":ST$(1);";":CHR$(187-(SI(1)=0)*7)
910 LOCATE11,6+I:PRINTUSING" ### ### ###
";SP(I);MF(I);EF(I):NEXT:RETURN
920 LOCATE24,7:PRINTUSING"TE: ###";TE:LO
CATE24,8:PRINTUSING"PR:####";PR:RETURN

```

```

930 FORI=0TO2:LOCATE24,10+1:PRINTMID$(MM
$,1*2+1,2);:PRINTUSING"###";OZ(I):NEXT
:RETURN
940 '==== INIT.=====
950 FORI=0TO5:B$="":READA$:FORJ=0TO31:B$
=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(1)=B$:NEXT
960 FORI=320TO751:A=VPEEK(1):VPOKE1,AORA
/2:NEXT
970 FORI=0TO11:READA$:A=A*8:FORJ=0TO7:
VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,1
980 VPOKEBASE(6)+6,&HA1:VPOKEBASE(6)+7,&
HA1
990 FORI=21TO24:READA$:VPOKEBASE(6)+I,VA
L("&H"+A$):NEXT
1000 FORI=1TO9:READSG$(1),SX(1),SY(1):NE
XT
1010 FORI=0TO4:READCO$(1):NEXT:RETURN
1020 SI(1)=0:FORI=2TO9:SI(1)=1:NEXT
1030 RESTOREI170:FORI=1TO9:READST$(1),SP
(1),MF(1),EF(1):NEXT:RETURN
1040 '==== DATA =====
1050 DATA 00000000000000FF5F7CFF0000000000
000000000003E14BB67E99C462000000000
1060 DATA 0000000000E0F71E7B572EF7E0000000
00000000000008078FE7FE77EC000000000
1070 DATA 0000000000E000000010038000000000
000000000000001C00C000000000000000
1080 DATA 0000000012190D1F36363F190F0609
0700000000004060A0E0F0E0E08040C080
1090 DATA 0F3F7FFFED6F2E0C04040C0C0C080
00C0F0F8FCFCBC9E5E1E0E1C1C1E0E0400
1100 DATA 0000000000000000000000000000070
F80000000000000000000000000000387E
1110 DATA 168,3C7EFD6FBF5EB563C,176,00001
83C34180000,184,6018C5FBFB51860,192,003
C7E7A766A3C00
1120 DATA 177,20742E0440E24702,193,3C669
9E799E75A3C,178,00609ABDBD590600,185,3C7
EE79999E77E3C
1130 DATA 186,3C429DA1A19D423C,169,AA55A
A55AA55AA55,194,28AAAAEEEE6C2800,187,282
8EE00EE282800
1140 DATA 71,21,EI,81
1150 DATA ィ,21,4,-,19,2,7,17,4,7,15,1,タ,
12,3,7,10,4,チ,8,2,イ,5,3,ケ,2,1
1160 DATA なにも しらない、せんたい いどう、よさん へんこう、せんた
い せいぞろ、ふき がいばつ
1170 DATA EARTH,80,10, 0,MOON ,65, 0, 5,
SIDE1,55, 0, 5
1180 DATA SIDE2,50, 0, 5,MARS ,60, 0,10,
ASTER,30, 0, 5
1190 DATA JUPIT,75, 0,20,SATUR,70, 0,20,
FORTR, 0, 0,30

```

## 変数の意味

**ST\$(n)**……星の名前  
**SI(n)**……占有権  
**SP(n)**……星の経済力  
**SG\$(n)**……星のキャラクタ  
**SX(n), SY(n)**……星の座標  
**MF(n)**……自分の艦隊の船の  
数  
**CO\$(n)**……コマンド名  
**CE**……年数

**SN**……占領した星の数  
**PR**……総経済力  
**TE**……武器の命中率  
**OZ(n)**……予算の比率:  
**OZ(0)**=艦隊製造率  
**OZ(1)**=武器開発率  
**OZ(2)**=経済開発率  
**BA**……戦闘が起こる星の番号  
**KA, KA\$**……移動する艦隊の  
船の数  
**BT**……戦闘の起こる星の敵の

船の数  
**SC**……スコア  
**A\$**……データ読みこみ用  
**B\$**……スプライトパターン定  
義用  
**K, L, M, PP, PP\$, I\$**……  
キー入力用  
**I, I, J**……ループ用  
**A**……太文字作成用

## プログラムの解説

10~50 REM文  
 60~90 初期設定  
 100 REM文  
 110~130 パラメータ表示  
 140 ゲームオーバー判定  
 150~180 惑星のパラメータの  
処理  
 190 REM文  
 200~220 コマンド入力

<ファンダム・ニュース その6>愛知県・中秀司(計2本)/静岡県・光永康則(計2本)/新潟県・水信啓一/群馬県・竹内真/岐阜県・古賀三博/東京  
 都・青山亮◆◆ショート部門◆◆高知県・山本哲/鹿児島県・濱田貴志/千葉県・三山晃/愛知県・石原貢/静岡県・光永康則/東京都・日下部俊昭/北海  
 道・高橋朋季/奈良県・和田洋正/東京都・橋本和明(つづく)



- 230 REM文
- 240~290 艦隊移動
- 300 REM文
- 310~330 予算変更
- 340 REM文
- 350~400 敵艦隊移動
- 410 REM文
- 420~450 艦隊戦のパラメータ入力部
- 460 REM文
- 470~490 退去
- 500 REM文
- 510~570 戦闘
- 580 REM文
- 590~620 入力用サブ
- 630 REM文
- 640~740 ゲームオーバー
- 750 REM文
- 760~800 タイトル作成
- 810 REM文
- 820~870 画面作成
- 880 REM文
- 890~930 パラメータ表示用サ

## 敵を弱くする ／自分を強くする改造法

どうしても勝てないキミのために、敵を弱くするか、自分を強くする方法を教えよう。

①敵の艦隊が弱くなる編  
530行の

.....EF(BA)=.....\*(TE  
/100)\*.....

の「100」を「50」にすれば  
敵の強さが半減する。

ここで、「EF(BA)」は戦闘の

起こる惑星にいる敵艦隊の規模  
(艦船の数)、「TE」はキミの艦  
隊の攻撃の命中率になっている。  
つまり、キミがちよっとつつく  
だけでドバドバッと敵の艦船の  
数が減っていくわけだ。

②私はツオ〜イ版

同じく530行の

.....MF(BA)=.....\*.5\*  
RND(1)

の「.5」を「.25」にしておく  
と、キミの艦隊の防御力が倍に  
なる。

ここで「MF(BA)」は戦闘の  
起こる惑星にいるキミの艦隊の  
規模(艦船の数)。つまり、相手  
の攻撃を受けるたびに少なくな  
る艦船の数を少なくすることで  
強くしているわけだ。

これで楽勝!

ブ

940 REM文

950~1030 スプライト、キャラ  
クタパターン設定

1040 REM文

1050~1190 データ



④自分の艦隊を育てる忍耐力も必要

## 太文字はこうして作られる!

0	0	1	0	0	0	0	0
0	1	0	1	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

+

0	0	0	1	0	0	0	0
0	0	1	0	1	0	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	1	1	1	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	1	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0



0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0

```
FOR I = <開始キャラクタコード> * 8 TO <終了キャラクタコード> * 8 + 7 : A = VPEEK(I) : VPOKE I, A
OR A / 2 : NEXT
```

\*注・SCREEN 1 用

MSXは文字の形をデータとしてVRAMのパターンジェネレータテーブルというところに持っている(VRAMテクニック第1回参照)。このデータをVPEEK関数で呼び出して加工してVPOKE命令でもう一度同じ場所に書きこむことによって文字の形が変えられるのだ。

なかでもアルファベットを太くするのはゲームには特によく出てくる。そこで、太文字の処

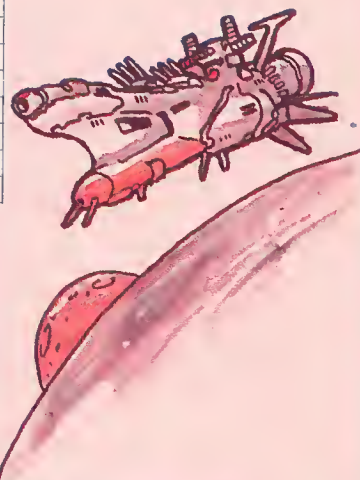
理をやっている部分を一般的な形にしてみた。太文字にしたい文字群の最初のキャラクタコードを<開始キャラクタコード>に、最後のキャラクタコードを<終了キャラクタコード>に置き換えると自分の好きな範囲の文字を太くすることができる。

このプログラムでやっていることをかんたん図にすると上のようになる。つまり、ふつうの文字の形と、その形を1ド

ト分右にずらした形を重ねあわせているわけだ。

「右に1ドットずらす」のはプログラムの「A/2」(2進数は2で割ると1桁分小さくなる)、「重ねあわせる」のはプログラムの「OR」でやっている。

「OR」は、論理演算子というものひとつで、2つのデータを重ねあわせる働きがある。「+」に似ているけれど、1 OR 1は1になることに注意。



STAR FLEET  
-すたあふりいと-





チ ョ ッ プ ア ン ド チ ェ ッ プ

# CHOP & CHEP

RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は60ページにあります

```

10 SCREEN1,0,0:WIDTH21:KEYOFF:COLOR15,4,
4:DEFINTA-Z;R=RND(-TIME):DEFFNA(A,B)=VPE
EK(6144+A+B*32):ONSPRITEGOSUB270
20 FOR1=0TO39:VPOKE14336+1,VAL("&H"+MID$(
"0181BD7EDBDB7E8081BD7EDBDB7E7EA7A7
A77EFF7EC37EE5E5E57EFF7EC37EFFFFFFF7EFF7E
C3",1*2+1,2)):NEXT
30 FOR1=264TO751:V=VPEEK(1):VPOKE1,VORV/
2:NEXT
40 FOR1=0TO12:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,1:G
OTO280
50 W=0:U=10:T=0:O=0:K=0
60 CLS:FOR1=0TO2:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT
70 LOCATE0,7:PRINTSTRING$(21,168):FOR1=
8TO20STEP2:LOCATE0,1:PRINT"イ"STRING$(19,
178)"イ":LOCATE0,1+1:PRINTSTRING$(21,168)
:NEXT
80 FOR1=9TO19STEP2:FORJ=0TO4-W:VPOKE6151
+INT(RND(1)*4)*6+1*32,178:NEXTJ,1
90 FOR1=9TO21STEP2:FORJ=0TO2:VPOKE6122+J
*6+1*32,177+INT(RND(1)*5)*8:NEXTJ,1
100 GOSUB320:A=7:B=8:X=25:Y=20:P=1:Q=1:G
OSUB330:PUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),15,0:PUTS
PRITE1,(X*8,Y*8-1),5,2:PLAY"V15L807B4CDE
FB4C2L64","V11L204CBC":FOR1=0TO5000:NEXT
110 N=N+1:S=STICK(0):C=(S=6ORS=7ORS=8)-(
S=2ORS=3ORS=4):D=(S=1)-(S=5):A=A+C:B=B+D
120 ONINSTR("イアケチノム",CHR$(FNA(A,B)))GOSU
B200,210,220,230,240,250
130 1FK=0ANDSTRIG(0)ANDA>7AND<25ANDBMOD
2=0THENG=6144+A+B*32:K=14:VPOKEG,210
140 1FK<0THEN160ELSEK=K-2:LOCATE1,6:PRIN
T"BOMB"STRING$(K,186)"イ":PLAY"B"
150 1FK=0THENV1=VPEEK(G-1):V2=VPEEK(G+1)
:R=(V1>176ANDV1<210ANDV1<178)+(V2>176AN
DV2<210ANDV2<178):T=T-R:O=O-R:VPOKEG-1,
194:VPOKEG,216:VPOKEG+1,195:PLAY"o1Bo7":
GOSUB330:FOR1=-1TO1:VPOKEG+1,178:NEXT
160 X=X+P:1FFNA(X,Y)=168THENX=X-P:P=(A<X
)*2+1:E=0ELSEE=P
170 Y=Y+Q:1FFNA(X,Y)=168THENY=Y-Q:Q=(B<Y
)*2+1:F=0ELSEF=Q
180 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),5,(
1+P)/2+2:1FW>0AND(E<>0ORF<>0)THENPUTSPRI
TE2,((X-E)*8,(Y-F)*8-1),14,4ELSEPUTSPRI
TE2,(0,209)
190 PUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),15,NMOD2:SPRI
TEON:GOTO110
200 A=A-C:B=B-D:RETURN
210 FOR1=0TO6:VPOKE8213+1,17:NEXT:GOTO26
0
220 GOSUB320:GOTO260
230 T=T-10:GOSUB330:GOTO260
240 GOTO270
250 T=T+5:GOSUB330:GOTO260
260 A=A+C:PLAY"C":VPOKE6144+A-C+B*32,193
:RETURN
270 PLAY"L8B4GFEDC2","BC":FOR1=1TO2:PUTS
PRITE1,(0,209):NEXT:U=U-1:GOSUB330:FOR1=
0TO6000:NEXT:1FU>0THEN100ELSE:LOCATE5,12
:PRINT"YGAMEYOVERY":FOR1=0TO6000:NEXT
280 GOSUB320:VPOKE8219,244:SPRITEOFF:CLS
:LOCATE2,1:PRINT"C H O P & C H E P":LOCA
TE1,20:PRINT"PUSH (SPACE) KEY !!"

```

BY TEIJIRO

だって、だってな  
んだもん



すみません

TEIJIRO

ふっふっふっ、私がう  
わさうわさを呼んだ  
TEIJIROです。なに  
っ、TEIJIROを知ら  
ない、このたわけがあ  
あ！ プログラムボシ  
エットを買え、バック  
ナンバーをお近くの本  
屋さんまで行って申し  
こめ！ または、直接  
注文もお受けしているのだぞっ！ ……しかし、私もこの4月  
から大学生となり、プログラムがもうばんばんできてません。  
だって、だってなんだもん！ でもでも私は毎月登場してみせ  
るぜっ！ 異邦人TEIJIROでした。

```

290 RESTORE410:FOR1=0TO4:READA$:LOCATE0,
1*2+8:PRINT"イ"CHR$(177+1*8)"イ "A$;:NEXT:
LOCATE2,4:PRINTSTRING$(17,178)" "STRIN
G$(17,168):X=9:M=0
300 M=(M+1)MOD32:X=X+(M>15)*2+1:PUTSPRI
TE0,(X*8,31),5,(M>15)+3:PUTSPRITE1,((X-(
M>15)*2+1)*8,31),14,4:PUTSPRITE2,(0,209
):FOR1=0TO200:NEXT
310 H=-T*(T>H)-H*(T<H):1FSTRIG(0)THEN50
ELSE300
320 FOR1=0TO6:VPOKE8213+1,VAL("&H"+MID$(
"F241B18171D18B",1*2+1,2)):NEXT:RETURN
330 LOCATE5,0:PRINT"CHOP & CHEP":LOCATE3
,2:PRINTUSING"H1-SCORE ####0";H:LOCATE3
,3:PRINTUSING"SCORE ####0";T
340 LOCATE3,4:PRINTUSING"STAGE ####
";W+1:LOCATE3,5:PRINTUSING"CHOP
##";U
350 1FO=21THENW=W+1:O=0:U=U+3:RETURN60EL
SE1FT<0THENW=0:GOTO270ELSERETURN
360 DATA 177,3C5AFFFFFFF7663C,185,3C7EFF
FFDBDB5A3C,193,3C7EBDBDFF7663C
370 DATA 194,3F1F3FFF7F3F1F3F,195,FEF8FC
FFFEFCF87E,201,3C7EFFFF99FF7E3C
380 DATA 209,3C7EBDBDFF7E3C,216,399BC9
800081CB98,186,EEEEEEEEEEEEEEEE
390 DATA 178,0000000000000000,168,040A11
A040A0110A, 48,78CCCCCCCCC7800
400 DATA 210,3C66F3F9FDF7E3C
410 DATA"めんし"ようのものが"さえる,か"めんし"ようのものが"みえ
る,100でん、へらされる,CHOPか"1かいDOWNする,50でん、もらえ
る
420 ' ((( CHOP & CHEP )))
430 '
440 ' PRESENTED BY TEIJIRO

```



## 変数の意味

- A、B……CHOPの座標  
C、D……CHOPの移動用  
X、Y……CHEPの座標  
P、Q……CHEPの移動用  
E、F……CHEPの後の影の移動用  
W……ステージ数  
U……CHOPの数  
T……スコア  
O……取ったマークの数  
K……爆弾のカウンタ  
H……ハイスコア  
R、V1、V2……爆弾処理  
FNA(A,B)……テキストキャラクターのサーチ用(ユーザ定義関数)  
I……ループ用  
AS……データ読みこみ用  
J……ループ用  
N……スプライト切り換え用  
S……キー入力用  
M……オープニング画面のキャラクター移動処理用

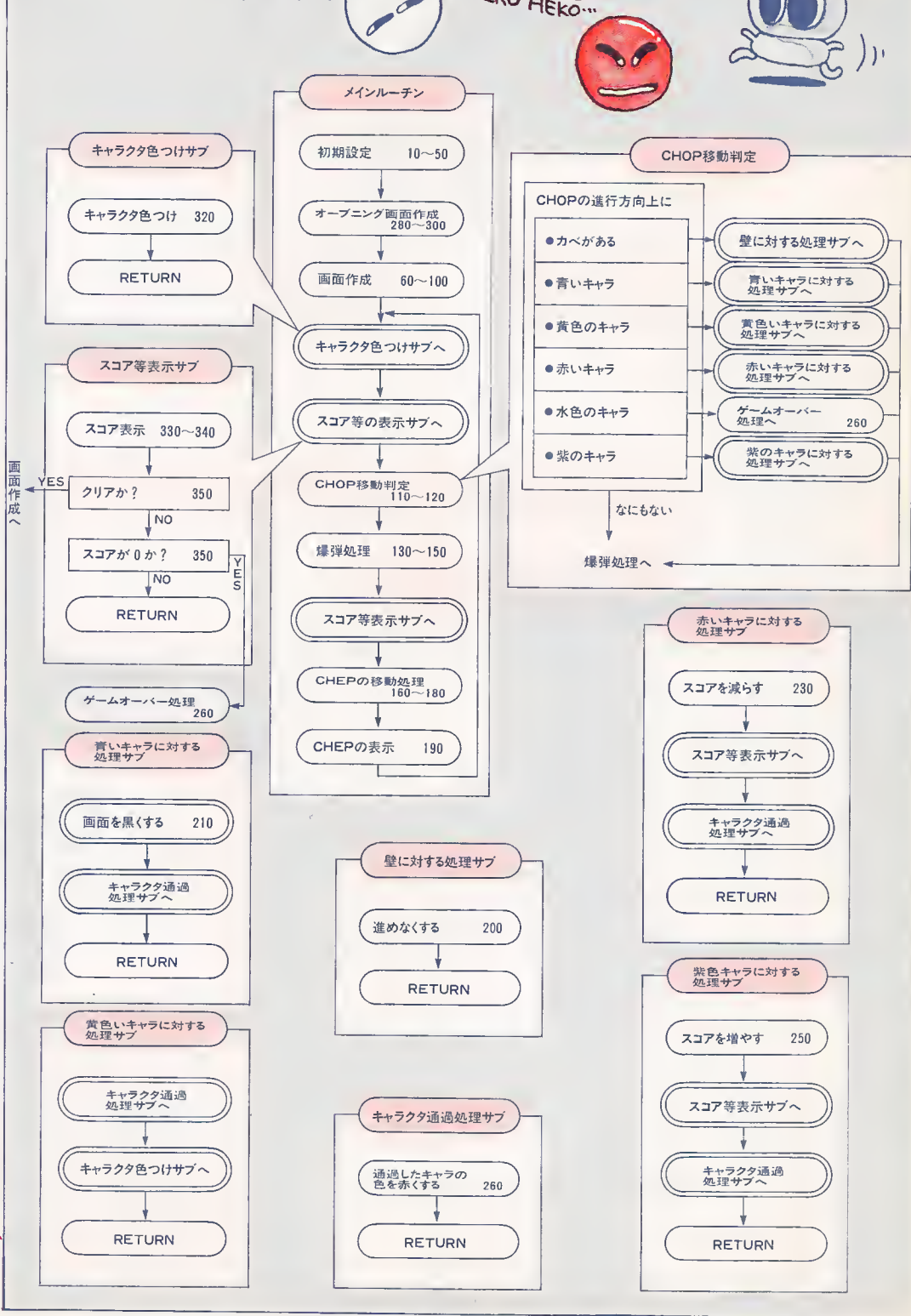
## プログラムの解説

- 10~50 初期設定  
60~100 画面作成  
110~120 CHOPの移動処理  
130~150 爆弾処理  
160~180 CHEPと影の移動と表示  
190 CHOPの表示  
200 進行方向に壁があったときの処理  
210 青いキャラクターとの衝突処理  
220 明るい黄色のキャラクターとの衝突処理  
230 赤いキャラクターとの衝突処理



マークの意味がわからないと遊べない

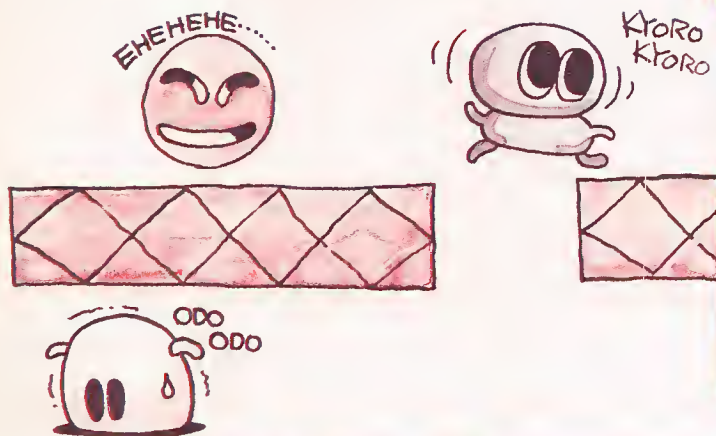
### ■CHOP & CHEPのファンチャート





240 水色のキャラクタとの衝突処理  
250 紫のキャラクタとの衝突処理  
260 CHOPが通過したキャラクタを赤いキャラクタに書きかえる(水色のキャラクタを除く)

270 ゲームオーバー処理  
280~310 オープニング  
320 明るい黄色のキャラクタと衝突したときの色付け  
330~340 メッセージ表示  
350 ゲームオーバー判定  
360~410 キャラクタのデータ  
420~440 REM文



ソニック

# Sonic

```

10 :
20 REM — METAL CAVE —
30 :
40 REM ●●● ジョッキセッティ
50 SCREEN1,2,0:DEFINT A-Z
60 GOSUB610:CLS:S=0:M=1:L=5:RESTORE1060:
IFER=1THENRESTORE1140:M=4
70 REM ●●● スクリーン カキコミ
80 DEFFNC(X,Y)=VPEEK(&H1802+X+Y*32):PLAY
"T255"
90 READM$,W,SK,BX,BY:IFM>10THENM=10
100 IFM$="-1"THENRESTORE1060:GOTO90
110 ONSPRITEGOSUB450:SPRITEON
120 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,192):NEXT
130 FORI=6TO19:LOCATE0,1:PRINTSTRING$(30,
145):NEXT
140 FORI=8TO17:LOCATE0,1:PRINT"!!"+STRIN
G$(26,32):"!!":NEXT
150 LOCATE0,20:PRINTSTRING$(90,177):
160 F$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):LOCATE
28,16:PRINT" "+F$+" "
170 B$=BIN$(VAL("&h"+M$)):B$=RIGHT$("000
0000"+B$,8)
180 FORI=1TO8:IF MID$(B$,1,1)=""THENLOC
ATE1*2+6,18:PRINT"ア"+F$+"ア"
190 NEXT:FORI=6TO*2+7:LOCATE8,1:PRINTS
TRINGS$(16,153):NEXT
200 IFSK<>0THENLOCATESK,18:PRINT".."
210 IFBX<>0THENPUTSPRITE2,(BX*8+8,BY*8-1
),11
220 REM ●●● ジョッキセッティ 2
230 X=2:Y=16:T=0:H=0:HX(3)=2:HX(7)=-2:R=
241:E=10:TI=50

```

## COMING SOON!

### TEIJIROの新作 RPG『すわいん』

知っている人はよく知っている、知らない人は全然知らない、あのTEIJIROが復活。じつはTEIJIROのプログラムはもう1本ある。それが『すわいん』だ。今月はページの都合で掲載できなかったけど、7月号に必ず掲載する。

プログラムの長さは約120行、ゲームの内容はRPGなんだけれど、ここだけの話、あの『ドラゴンクエスト』と『ロマンシア』をあわせたようなゲームなのだ! 乞う、ご期待!



ゲーム画面もきれい



敵キャラクタもかわいい

## RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は61ページにあります

by 吉住達也



サミア神の3番目の息子

初投稿初採用ありがとうございます。このゲームはスピードを速くするのに苦労したのでかなり高速になりました。Sonicの名前はサミア神の3番目の息子ソニックと英語の「音」をかけたものです。この神殿を思わせる(?)暗い背景はそこからきているのです。それからもう1本送ったのはボツになったので続編が出るとすればSonic3になると思います。最後にこのゲームを制作するにあたって多大な協力をしてくれた立岡くん、西田くん、小野田くん、ほんとうにありがとうございました。ではまた、See you again!

〈ファンダム・アタック・スペシャル/その2〉投稿プログラム数を部門別で比較すると、トップが1画面、続いてショート、以下本格、ハーフの順になる。このうちハーフ部門の投稿は、他のそれに比べて極端に少ない。次に、プログラムを分野別の比較では、以前から多かったリアルタイムゲームに加え、最近になり、パズルゲームの増加がめだつようになった。(つづく)



```

240 REM ●●● カメメンヒョウジ
250 PUTSPRITE0,(X*8+8,Y*8-1),15
260 PUTSPRITE1,(R,E*8-1),5
270 LOCATE2,1:PRINT"(METAL CAVE)"
ONIC 1-
280 LOCATE3,3:PRINTUSING"SCORE HHHHH0";S
:LOCATE18,3:PRINT"LEFT ";L:LOCATE4,4
290 PRINTUSING"TIME HHH0";T1
300 REM ●●● テキストウメックリア etc...
310 IFX=SKANDSK<>0THENSOUND7,42:SOUND6,5
1:PLAY"", "T255S9M4500G2":FOR1=17TO12STEP
-1:LOCATESK,1:PRINT"ッッ":NEXT:S=S+5
320 R=R-(M+1)*2:1FR<1THENR=241:E=Y
330 1F X=28ANDY=16THEN 600
340 REM ●●● カメメン アタリハンテ
350 1FFNC(X,Y)<>32ORY>16ORT1=0THEN480
360 1=FNC(X,Y+2):1F1=177ANDH<>-2ANDY=16T
HEN480
370 1FH=2THEH1F1=145THENH=0:BEEP:PLAY"T2
50S9M60006G+16":S=S+1
380 REM ●●● ソニック イットウ
390 ST=STICK(0):X=X+HX(ST):OUT170,&H57:1
FINP(169)=251THENM=M+1:GOTO70
400 1FSTRIG(0)=-1ANDH=0THENH=-2:T=3
410 Y=Y+H:1FY<8THENY=8
420 T=T-1:1FT<1ANDH=-2THENH=2
430 T1=T1-1:GOTO250
440 REM ●●● ON SPRITE GOSUB
450 1FX=BXANDY=BYTHENSPRITEOFF:VPOKE6920
,192:T=2+ER:H=-2:S=S+10:SPRITEON:RETURN
460 RETURN 480
470 REM ●●● ミス
480 FOR1=1TO2:PUTSPRITE1,(0,192):NEXT
490 SOUND6,255:SOUND7,42:PLAY"", "T255S9M
1000L16GGGG4"
500 FOR1=Y*8TO192:PUTSPRITE0,(X*8+8,1),(
1MOD9+4),0:NEXT:L=L-1:1FL>0THEN110
510 REM ●●● GAME OVER
520 LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER"
530 PLAY"t12004s9m6000L8eeefda4o2c16c16c
4","", "t12004s9L8dddecg4o2d16d16d4"
540 FOR1=0TO1000:NEXT
550 LOCATE11,14:PRINT"HIT SPACE"
560 OUT170,&H57:1FINP(169)=251THENL=5:S=
0:GOTO110
570 1FSTRIG(0)=0THEN550
580 COLOR15:FOR1=0TO500:NEXT:FOR1=0TO34:
PRINT:NEXT:GOTO60
590 REM ●●● クリア
600 M=M+1:S=S+T1:BEEP:PLAY"v15L64gedfe":
GOTO90
610 REM ●●● SCREEN,SPRITE & FONT
620 F=0:LOCATE0,0:RESTORE920:COLOR 15,1,
1:KEYOFF:WIDTH30
630 RS="":FOR1=0TO3:READA$:RS=RS+A$
640 NEXT:1F A$="" THEN 660
650 FOR1=1TO64STEP2:VPOKE14336+F,VAL("&h
"+MID$(RS,1,2)):F=F+1:NEXT:GOTO630
660 F=0:D=0:RESTORE830
670 READA$,C$:VPOKE8210+D,VAL("&H"+C$)

```

```

680 D=D+1:1F A$="" THEN 710
690 FOR1=1TO16STEP2:VPOKE1160+F,VAL("&h"
+MID$(A$,1,2)):F=F+1:NEXT:F=F+56:GOTO 67
0
700 REM ●●● タイトル
710 PRINT" アア GOOD BYE
720 PRINT" ア MY STARS.
730 PRINT" アア アア アア ア アア
740 PRINT" アア アア ア ア ア アア
750 PRINT" アア アア ア ア ア アア
760 PRINT" (C)STUDIO FIVER
770 PLAY"v15o5t255L64cdefcdefcdefcdef","
", "v13o5t255L64r8cdefcdefcdefcdef"
780 FOR1=0TO6:LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L
":NEXT:1FRE=1THEN810
790 RESTORE790:FOR1=0TO7:READC(1):NEXT:D
ATA4,4,2,2,2,1,1,1
800 FOR1=33*8TO728:F=VPEEK(1):VPOKE1,F 0
RF/2:VPOKE1,VPEEK(1)/E(1 MOD 8):NEXT
810 LOCATE7,17:PRINT"HIT SPACE KEY!!":RE
=1:ER=0:VPOKE&H2016,&H69:1FSTICK(0)<>0TH
ENER=1:VPOKE&H2016,&H32
820 1FSTRIG(0)=-1THENRETURN ELSE810
830 :
840 REM ●●● FONT & SPRITE DATA ●●●
850 :
860 DATA 3C5AA5DBDBA55A3C,70
870 DATA B5B9B5B9B5B9B5B9,50
880 DATA AA55AA00FF77AADD,80
890 DATA C3ADB5ADC3ADB5AD,30
900 DATA FFDCAEDBGCCEBCEG,69
910 DATA "",F0
920 DATA 0000000003F66DBBA
930 DATA B8CB733F0F0E71FF
940 DATA 00000000C0B854AA
950 DATA 55ABD6FC8040FE83
960 DATA FF88D0EAB0D9ACD6
970 DATA AB954A2512090503
980 DATA FF8153874D5BBD6F
990 DATA F5BD5AE458B0A0C0
1000 DATA 3F409FA0A7AFAFAF
1010 DATA AFAFAFA7A09F403F
1020 DATA FC02F905C5A5D5A5
1030 DATA D5A5D5A505F902FC
1040 DATA "", "", "", ""
1050 :
1060 REM ●●● SCREEN DATA
1070 :
1080 DATA 7E,0, 0, 0, 0,5B,0, 0, 0, 0
1090 DATA 03,0, 0,12,14,FE,0,12, 8,12
1100 DATA 55,0,14,12,12,C1,1, 0,12,12
1110 DATA FF,0,16,24,16,8C,1,14,16,16
1120 DATA FF,2, 4, 6,14,82,0,18,12,10
1130 DATA -1,0, 0, 0, 0
1140 DATA 57,1,14, 0; 0,01,1, 0,14,16
1150 DATA 01,1,20,14,16,40,0,16,10,10
1160 DATA AE,1,22,18,12,54,0,14, 0, 0
1170 DATA 00,0,18,16,16,40,0,24,22,16
1180 DATA -1,0, 0, 0, 0

```

## 変数の意味

S.....スコア  
M.....ラウンド  
L.....ソニックの数  
ER.....面の種類: 0 = ノーマル, 1 = チャンピオンシップ  
M\$.....穴の位置(16進数)

W.....天井の高さ  
SK.....クラッカーの位置およびその有無: 1以上=X座標, 0 = なし  
BX, BY.....イエローカプセルの座標およびその有無: 1以上=XY座標(スプライト座標用に×8+8して使用), 0 = なし

し  
I.....ループ用  
B\$.....穴の位置指定用(M\$に入れられた16進数を2進数化し、ビットが0のところは穴を表示する)  
X, Y.....ソニックの座標  
T.....ジャンプ時間

H.....Y座標移動方向  
HX(n).....ソニックX座標移動増分  
R, E.....デジタルケーキ座標  
T1.....タイム  
ST.....キー入力  
F.....キャラクタデータの数、アドレス増分、太文字作成用



RS……スプライトパターンデータ作成用  
 AS……スプライトパターンデータ読みこみ用、キャラクタパターンデータ読みこみ用  
 CS……キャラクタカラーデータ読みこみ用  
 E(n)……文字のイタリック処理用  
 D……カラー定義用

## プログラムの解説

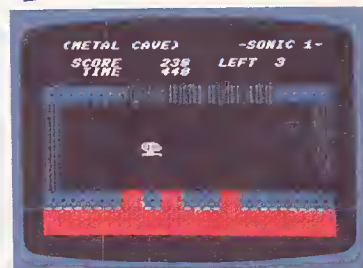
10~40 REM文  
 50~60 初期設定1  
 70 REM文  
 80 ユーザー定義関数の定義、PLAY文の初期化  
 90 穴の位置、天井の高さ、クラッカーの位置、イエローカプセルの座標の読みこみ  
 100 最終ラウンドが終わって

いたら90行へ  
 110 スプライトの衝突による割りこみの宣言  
 120~210 画面作成  
 210 イエローカプセル表示  
 220 REM文  
 230 各種変数の設定  
 240 REM文  
 250~260 スプライト表示  
 270~290 画面上に文字表示(スコアなど)  
 300 REM文  
 310 クラッカーの処理  
 320 デジタルキー移動処理  
 330 クリア判定  
 340 REM文  
 350~370 ミスの判定  
 380 REM文  
 390~430 ソニック移動※1  
 440 REM文  
 450 イエローカプセルを取っ

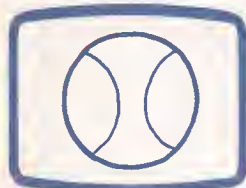
たときの処理  
 460 480 行へ  
 470 REM文  
 480~500 ソニックミス処理  
 510 REM文  
 520~580 ゲームオーバー処理  
 590 REM文  
 600 クリア処理  
 610 REM文  
 620~650 スプライト定義  
 660~690 キャラクタパターン定義、カラー定義、イタリックパターン定義  
 700 REM文  
 710~820 タイトル画面作成(790行でイタリック処理用配列変数E(n)の設定)  
 830~850 REM文  
 860~910 キャラクタパターン・データ、カラーデータ  
 920~1040 スプライトパター

ン・データ  
 1050~1070 REM文  
 1080~1180 面データ

※1 リスト中の  
 OUT 170,8H57:1F  
 INP(169)=251~  
 の部分はESCキーが押されて  
 いるかどうかの判定用。



④ SFタッチのグラフィックのなかを進む



## ダブル ブロック ブレイク

DOUBLE  
BLOCK

BREAK

## RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は61ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,0:OPEN"GRP:"ASH1:
  SPRITES$(0)=STRING$(8,CHR$(255)):SPRITES$(
  1)="<~スロロス<~":DEFINT A-Z:H1=10:L=1
20 FOR I=0 TO 1000:IF STRIG(1) THEN Z=1 ELSE IF S
  TRIG(3) THEN Z=2 ELSE I$=INKEY$:Z=VAL(I$):IF
  I$="" THEN NEXT
30 SC=0:BA=3:LE=L:IF Z<10RZ>2 THEN Z=1
40 IF PLAY(0) THEN 40 ELSE LINE(8,0)-(152,191
  ),15,BF:LINE(16,10)-(144,191),1,BF:FOR I=
  1 TO 8:LINE(16,10+L*8)-(144,16+L*8),VAL("&
  H"+MID$( "A9876543",1,I)),BF:PLAY"V15L64o
  4CD"
50 IF PLAY(0) THEN 50 ELSE FOR J=16 TO 144 STEP 16
  /Z:LINE(J,10+L*8)-(J,16+L*8),1:NEXT:L=L+
  1:IF L>23 THEN L=1:NEXT ELSE NEXT:L=L-8
60 X=72:Y=80:Y=183:A=X:B=175:C=4
  :D=-4:FOR I=0 TO 2:PSET(160+1,20),1:COLOR 8:
  PRINT#1,"DOUBLE":PSET(165+1,30),1:COLOR 2:
  PRINT#1,"BLOCK BREAK":PSET(155+1,170),1
  :COLOR 14:PRINT#1,"BY MR.CASTLE":NEXT:GOS
  UB 290:ON SPRITE GOSUB 130
70 GOSUB 330:A=A+E*4:PUTSPRITE2,(A,B),15,
  1:IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 80 ELSE 70
80 IF POINT(A+4,B+4)<1 AND POINT(A+4,B+4)<
  >15 AND POINT(A+4,B+4)<1 THEN 120
90 A=A+C:B=B+D:PUTSPRITE2,(A,B),15,1
100 GOSUB 330:IFA<20 THEN A=16:BEEP:C=-CELS
  EIFA>132 THEN A=136:BEEP:C=-CELS EIFB<14 THE
  NB=14:BEEP:D=-DELSE IFB>191 THEN PLAY"V15L1
  6o3CRRCR":BA=BA-1:IFBA<0 THEN 320 ELSE 60
110 GOTO 80
120 PLAY"V15L64o5C":D=-D:H=H+1:SC=SC+POI
  NT(A+4,B+4)*10-20:PAINT(A+4,B+4),1:IF H=6
  4*Z THEN 310 ELSE 90
```

```
130 SPRITEOFF:PLAY"V15L64o4C":1FB>158 THE
  N140 ELSE 150
140 F=INT(A+4-X)/4:ON F+3 GOSUB 160,160
  ,160,200,170:GOTO 170
150 F=INT(A+4-XX)/4:ON F+3 GOSUB 180,180
  ,180,200,190:GOTO 190
160 G=INT(B+4-Y)/4:ON G+3 GOSUB 210,210
  ,210,230,240:GOTO 240
170 G=INT(B+4-YY)/4:ON G+3 GOSUB 250,250
  ,250,270,280:GOTO 280
180 G=INT(B+4-YY)/4:ON G+3 GOSUB 210,210
  ,210,230,240:GOTO 240
190 G=INT(B+4-YY)/4:ON G+3 GOSUB 250,250
  ,250,270,280:GOTO 280
200 D=-D:GOTO 90
210 D=-4:1FC<0 THEN C=CELSEC=-4
220 GOTO 90
230 C=-8:D=-4:GOTO 90
240 C=-C:GOTO 90
250 D=-4:1FC>0 THEN C=CELSEC=4
260 GOTO 90
270 C=8:D=-4:GOTO 90
280 C=-C:GOTO 90
290 LINE(200,50)-(255,130),1,BF:1FSC>H1T
  HENH1=SC
300 DRAW"BM160,60":COLOR 13:PRINT#1,"H1-S
  C":H1:DRAW"BM160,90":COLOR 15:PRINT#1,"SC
  ORE":SC:DRAW"BM160,105":PRINT#1,"BALL ":
  BA:DRAW"BM160,120":PRINT#1,"LEVEL":LE:RE
  TURN
310 S=S+300:H=0:PLAY"L16o6CDEFGABo7CDEFG
  ABo8CDEFGAB":LE=LE+1:L=L+1:BA=BA+1:PUTSP
  RITE2,(0,209):GOTO 40
```

⑤ もうちょっとあります





倍速モードでもっと楽しめる

BY Mr. CASTLE

いや〜、まじめに  
なりました

はじめまして。本名・小林秀敏、長野県に住んでいるごくふつうの人間です。初投稿で初採用。たいへんありがたく思っています。まさかこのゲーム採用されるなんて思ってもみませんでした。ムーリアを投稿し、ついでに送っただけなんです……。

このゲームはダブルとつくくらいですから2つのバーでボールをはねかえし、ブロックをくずすというモノですが、とにかく上のほうのバーで打ち返すほうがいいでしょう。そうするとうっているうちに自然にコツがつかめると思います。下のほうで打つと上のバーにあたったり、落とす確率が高くなる。面をクリアするとブロックが下へ下へとせめてきます。それじゃみなさんがんばってください。いや〜、ついまじめになってしまった。

```
320 BA=0:GOSUB290:FORI=0TO2:PSET(45+I,10
0),I:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT:FORI=0TO90
00:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENRUNELSEIFINKEY
$=CHR$(9)ORSTICK(1)=1THENH=0:GOTO30ELSEN
EXT:END
330 SPRITEON:S=STICK(0)+STICK(1):E=(S=7A
NDX>17)-(S=3ANDX<135):X=X+E*4:XX=XX-E*4:
PUTSPRITE0,(X,Y),12,0:PUTSPRITE1,(XX,YY)
,12,0:RETURN
```

## 変数の意味

HI……ハイスコア  
SC……スコア  
L……ブロック表示用  
BA……ボールの影  
LE……レベル  
X、Y……下のパドルの座標(ス  
ブライト)  
XX、YY……上のパドルの座標  
(スブライト)  
A、B……ボールの座標(スプ  
ライト)  
C、D……ボールの速度  
H……ブロックを壊した数  
E……パドル用  
S、IS……キー入力用

I、J……ループ用  
Z……ゲームセレクト用

## プログラムの解説

10~30 初期設定  
40~70 画面作成  
80 ブロックがあるか  
90~110 パドルとボール表示  
120 ブロック消去  
130~190 ボールの飛ぶ方向の  
判定  
200~280 ボールの飛ぶ方向の  
決定  
290~300 スコア表示  
310 面クリア  
320 ゲームオーバー処理  
330 パドルの移動ルーチン

## フツのブロックくずしにしてしまう改造法

①いわゆるフツのブロックくずしにする  
330行の

```
PUTSPRITE1,(XX,YY),12,0
```

を取ってしまえば、上のパドルがなくなり「ダブル」でないふつうのブ  
ロックくずしになります。また、同じ330行の  
PUTSPRITE0,(X,Y),12,0

のほうを取ると上のパドルだけになり、動く方向がカーソルキーと逆  
になっているちょっとヒネたフツのブロックくずしになります。

②フツのダブルブロックくずしにする

このゲームでは上下のパドルがたがいに逆方向に動くわけで、そこ  
がミソなのですが、どうしてもいやな人は、600行の「XX=80」を  
「XX=72」にして、330行の「XX=XX-E\*4」を「XX=XX+  
E\*4」に変更すればOK。



ビタ!

## RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は62ページにあります

```
10 *****
*****
*****
20 OSAMU=RND(-TIME):GOSUB 420:COLOR 4,14
,11:SCREEN 2,3:OPEN"GRP:" AS#1:FOR I=1 T
0 2:KEY I,CHR$(5+I):NEXT:GOSUB 390
30 ***** SCREEN *****
40 LINE(50,176)-(202,191),11,BF:CIRCLE(4
0,95),30,1:PAINT(40,95),1:DRAW"C9BM20,9
5D22F10R20E10U22L40":PAINT(21,96),9
```

```
50 CIRCLE(215,95),30,8,3,14,6,28:LINE(1
85,95)-STEP(60,0),8:PAINT(215,100),8:LIN
E(185,95)-STEP(60,0),1:CIRCLE(215,95),30
,1,0,3,14:PAINT(215,90),1
60 FOR I=0 TO 160 STEP 160:CIRCLE(47+I,3
8),34,1,,.35:NEXT
70 Q=0:W=0:FOR U=0 TO 175 STEP 175:GOSUB
300:GOSUB 310:NEXT
```

次ページへ続く





[illegible]



## ファンダム

40~100 画面をかく

110 REM文

120~130 たたくかどうかを決める

140~150 手が降りてきて、逃げるかどうかを決める

160 さらに手が降りてきて、勝負結果処理へ行く

170 REM文

180~190 逃げないでたたかれたときの処理

200 逃げないでたたきまねをしたときの処理

210~220 逃げてたたいたときの処理

230 逃げてたたきまねをしたときの処理

240 REM文

250~280 ゲームオーバー処理

290 REM文

300~330 男の子と女の子の表情をかき換える

340 REM文

350 セリフの表示

360 REM文

370 たいたときの音

380 REM文

390~400 データ読みこみ

410 REM文

420~450 対戦形式を決める

460 REM文

470~480 スプライトパターンデータ

490 セリフのデータ



無

## RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は62ページにあります

```

1 COLOR 15,1,1: SCREEN2,3,0:KEYOFF:OPEN"
GRP:"ASH1:LINE(0,92)-(256,92),4:FORU=0TO
100:XX=INT(RND(1)*255):YY=INT(RND(1)*90)
:PSET(XX,YY),10:NEXTU:H=100:Z=0:X=110:S=
10:DEFUSR=&H90:GOSUB10
2 H=(INT(RND(1)*3-1))*10
3 FORG=1TO20:Z=Z+.1:PUTSPRITE0,(X,150),4
,M:1=1+H:LINE(130+1,93)-(170,191),4:K=1-
H:LINE(130+K,93)-(170,191),1:LINE(120+1,
93)-(80,191),4:LINE(120+K,93)-(80,191),1
:IFG=10THENH=H*-1
4 SOUND1,250:SOUND3,10:SOUND7,20:SOUND8,
15:SOUND9,15
5 S=STICK(0):M=-((S=7)*2-(S=3)):X=X-3*M/5+
4+((S=7)-(S=3))
6 IFX=>83ANDX<=137THENNEXT:GOTO2
7 A=USR(0):SCREEN0:WIDTH40:LOCATE14,9:PR
INT"SCORE"Z"km":LOCATE15,12:PRINT"GAME O
VER":FORI=0TO1:1=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 FORJ=0TO2:C$="":D$="":FORL=1TO16:READ
A$,B$:C$=C$+CHR$(VAL("&h"+A$)):D$=D$+CHR
$(VAL("&h"+B$)):NEXT:SPRITE$(J)=C$+D$:NE
XT:RETURN
11 DATA 01,80,03,C0,07,E0,1F,F8,1F,F8,3F
,FC,3F,FC,7C,3E,3D,BC,1D,B8,1B,D8,3F,FC,
07,F0,07,E0,03,C0,03,C0
12 DATA 00,60,00,F0,00,F4,01,F8,01,FC,03
,FE,7F,FE,7F,FC,3E,FC,3D,78,1F,BC,7F,7C,
1F,FE,3F,FF,7D,7F,79,0F
13 DATA 06,00,0F,00,2F,00,1F,80,3F,80,7F
,C0,7F,FE,3F,FE,3F,7C,1E,BC,3D,F8,3E,FE,
7F,F8,FF,FC,FD,7E,E1,3E

```

▲これだけです

BY MATSU.SOFT



ペブシコーラの看板までない

はじめまして、私は15歳です。このプログラムは、1日で作ったもので、しかもパソコン歴が15日というときに作ったものですから、むずかしいところはないと思います。ハングオンに似ているといわれましたが、私は実物

を見たことがないので違います。最初、車にしようと思ったのですが、車が夜中走っててもなんとも思わないけれどバイクだとそこに男のドラマがある(なんてね)。ハングオンのときのスプライトは苦労しました。私ははっきりいってバイクなんか全然知らないで自分で部屋で実際にやってみたり、絵にかいてみたりして作りました。タイトルがなぜ『無』なのかという(いわなくてもわかると思うが)なにも『無い』のです。敵もない、障害物もない、それにいつも横にあると思われていた木や、鉄柱や、ペブシコーラの看板(あるわけない)までないのでした。そのかわり、プログラムも無限に発展させることができます。ゴールを作ったり、夜→夜明け→昼と変化させたり、コースデータを作ったり、敵を作ったり……。みんな私がやろうとしたことですが。

## 変数の意味

XX, YY……星の座標

Z……スコア

X……自分の座標(スプライト)

M……自分のスプライト番号

S……キー入力用

I……コース表示用

H……コースの幅の増分

A……USR関数用のダミー

A\$, B\$……スプライトデータ読みこみ用

C\$, D\$……スプライトパターン定義用

J, K……ループ用

## あ まちゃんバイクレース改造法

なかなかエンガチャなゲームですが、もう少しかんたんにしてやってみるのも退屈しのぎになります。

6行目の

IFX&gt;83ANDX&lt;=13

7THEN……

を

IFX&gt;=75ANDX&lt;=145THEN……

とでもしてみましょう。

左右の判やがあまり、路肩に出てしまってもゲームオーバーになりません。これで20kmは確実に走れるようになるでしょう。

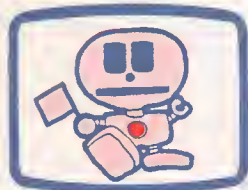
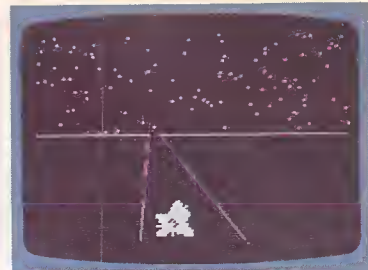


## プログラムの解説

- 1 初期設定
- 2 コース決定
- 3 コース表示
- 4 サウンド処理
- 5 キー入力
- 6 ゲームオーバー判定
- 7 ゲームオーバーとリプレイ
- 10 データ読みこみ用サブ
- 11~13 バイクのスプライトパターンデータ:

スプライト0=直進するときの  
パターン  
スプライト1=右に曲がるとき  
のパターン  
スプライト2=左に曲がるとき  
のパターン

夜走るバイクに男のロマンが



# こわ〜し横断歩道

RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は63ページにあります

```

10 '●●● しよき&SPRITEせいでい ●●●
20 SCREEN2,2:COLOR15,0,0:CLS:OPEN"GRP:"A
SH1:DEFINTA-Y:D=0:ONSPRITEGOSUB310
30 FOR1=&H3800TO&H389F:READS$:VPOKE1,VAL
("&H"+S$):NEXT1:GOSUB360
40 '●●● ようひ〜とくるまのはやさ ●●●
50 D=D+1:LINE(30,16)-(70,24),12,BF:DRAW"
BM30,16":PRINTH1,CHR$(1):CHR$(&H40+D):+"
ようひ"
60 1=RND(-TIME):FOR1=1TO6
70 J=INT(RND(1)*6)+1:1FA(J)<>0THEN70ELSE
SP(1)=J+D+2:A(J)=1:NEXT1
80 '●●● START ●●●
90 PUTSPRITE0,(100,10),7,0:PUTSPRITE1,(1
40,10),9,0:PUTSPRITE2,(120,10),11,0
100 X1=0:X2=0:X3=0:X4=0:X5=0:X6=0:R=3:Z=
247:GOSUB 410
110 DRAW"BM162,24":PRINTH1,"スヘ〜ズを おす!!"
:1FSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN110
120 LINE(160,4)-(248,32),12,BF:Y=10:OT=1
00:R=R-1:C=7+R*2:SPRITEON
130 '●●● MAIN LOOP ●●●
140 ST=STICK(0)+STICK(1):Y=Y+(ST=1)*4-(S
T=5)*6:1FY<=0THENY=0ELSE1FY>165THEN230
150 1FPT=1THENPT=0ELSEPT=1
160 PUTSPRITER,(120,Y),C,PT
170 1FST=1THENOT=OT-1ELSE1FST=5THENOT=OT
+1
180 SOUND7,54:SOUND6,10:SOUND8,15:SOUND0
,OT:SOUND1,0
190 X1=X1+SP(1):X2=X2+SP(2):X3=X3+SP(3):
X4=X4-SP(4):X5=X5-SP(5):X6=X6-SP(6)
200 PUTSPRITE3,(X1,40),5,3:PUTSPRITE4,(X
2,60),3,3:PUTSPRITE5,(X3,80),13,3
210 PUTSPRITE6,(X4,100),6,2:PUTSPRITE7,(
X5,120),15,2:PUTSPRITE8,(X6,140),10,2
220 LINE(Z,186)-(Z,189),0:Z=Z-.8:1FZ<49T
HEN310ELSE140
230 '●●● せいこう ●●●
240 DRAW"BM170,6":PRINTH1,"せいこう !!":FOR1
=0TO1000:NEXT
250 1FR<0THENPUTSPRITER,(120+R*20,165),
,1:GOTO120 'くつきスタート
260 SPRITEOFF:SOUND7,56:PLAY"T120V1504L4
","T120V13L4"
270 PLAY"EC8E8GCFED2GEDFE2C2","04C03G04E
03G04C03G04C03G04C03GDG04C03GC2"
280 FOR1=1TO8:FORJ=0TO9:T=T+((J>4)*2+1)*
D*2:1FPT=1THENPT=0ELSEPT=1

```

```

290 FORK=0TO2:PUTSPRITEK,(120+K*20,165-T
),,PT:NEXTK:FORL=0TO10:NEXTL,J:FORM=0TO2
00:NEXT M,1:1FD<6THENERASEA:GOTO40
300 DRAW"BM162,24":PRINTH1,"♥ かいさんしょう ♥"
:GOTO300 'くおしまい
310 '●●● BOMB! ●●●
320 SPRITEOFF:SOUND6,10:SOUND7,55:SOUND8
,16:SOUND11,239:SOUND12,90:SOUND13,9
330 PUTSPRITER,(120,Y),,4:FOR1=0TO5:COLO
R15,9,15:FORJ=1TO100:NEXTJ:COLOR15,0,0:F
ORJ=1TO100:NEXTJ,1
340 DRAW"BM170,6":PRINTH1,"さ〜んねて〜した":SO
UND7,56:FOR1=0TO3:PLAY"V13L4N51N0N47N0":
NEXT1
350 1FPLAY(0)THEN350ELSE80 'くやりなおし
360 '●●● か〜ん ●●●
370 LINE(0,0)-(255,36),12,BF:LINE(0,162)
-(255,191),12,BF:FOR1=0TO11:LINE(115,42+
1*10)-(140,42+1*10+5),14,BF:NEXT1
380 FOR1=1TO256STEP8:PSET(1,99):NEXT1:LI
NE(158,2)-(250,34),15,B
390 PUTSPRITE4,(50,60),9,3:PUTSPRITE7,(2
00,120),10,2
400 DRAW"BM186,4":PRINTH1,"こわ〜い":DRAW"BM
170,14":PRINTH1,"あうた〜んぼと〜う":DRAW"BM10,18
4":PRINTH1,"し〜かん"
410 LINE(49,186)-(247,189),5,BF:LINE(47,
184)-(247,184),14:LINE(47,191)-(247,191)
,14
420 FOR1=47TO253STEP8:PSET(1,185),14:PSE
T(1,190),14:NEXT1:RETURN
430 '●●● SPRITE DATA ●●●
440 DATA 03,06,0E,0E,EF,EF,EC,E7,23,21,3
F,30,03,07,07,03,F8,4C,4E,4E,BE,FE,06,FC
,FA,B3,FF,F8,78,B0,B8,38
450 DATA 03,06,EE,EE,EF,EF,2E,26,33,39,0
F,03,03,01,03,03,F8,4C,EE,4E,BE,FE,0E,0C
,F8,B3,FF,E2,D8,BC,BC,98
460 DATA 07,0C,08,1B,13,10,78,FF,FF,FF,8
3,B9,ED,45,6C,38,C0,60,70,58,4C,46,4F,FF
,FF,FF,C1,9C,B6,A2,36,1C
470 DATA 03,06,0E,1A,32,62,F2,FF,FF,FF,8
3,39,6D,45,6C,38,E0,30,10,D8,C8,08,1E,FF
,FF,FF,C1,9D,B7,C2,36,1C
480 DATA 00,FF,FF,CF,0F,7F,E6,4F,1B,38,3
B,3E,3B,31,1B,0F,00,FE,FE,E6,E0,F8,CE,E6
,B2,3A,BB,FB,BB,1B,B0,E0
490 ' <<< こわ〜い あうた〜んぼと〜う by NU- >>>

```

## 変数の意味

Y.....ロボットの座標  
C.....ロボットの色  
T.....ロボットのジャンプの高

さ  
OT.....ロボットの横断音  
PT.....ロボットのスプライト  
切り換え用  
Z.....残り時間

D.....曜日  
X1~X6.....車の座標  
SP(n).....車のスピード  
A(n).....車のスピード決定

## プログラムの解説

10 REM文  
20 初期設定  
30 スプライト定義、画面作成



- 40 REM文  
50 曜日の表示  
60~70 各車のスピードを決定  
80 REM文  
90 ロボット(3人)表示  
100 各車の座標、ロボットの数、タイマーの初期化  
110~120 スペースキーでゲームのスタート  
130 REM文  
140~160 ロボットの移動とスプライトの切り換え表示  
170~180 ロボットの横断音発生  
190~210 車の移動表示  
220 タイマーを減らす、タイムアップ判定  
230 REM文  
240~250 成功の表示、3人目でなければ120行へ  
260~270 成功時の音楽  
280~290 3人のジャンプ、土曜でなければ次の曜日へ  
300 ゲーム終了メッセージの表示  
310 REM文  
320~330 衝突音と画面フラッシュ処理  
340 メッセージ表示と救急車の音  
350 リプレイ処理  
360 REM文  
370~380 画面表示  
390 車表示  
400 メッセージ表示  
410~420 タイマー表示  
430 REM文  
440~450 ロボットのデータ(2パターン)  
460~470 車のデータ: 左向き、右向き(この順に入っている)  
480 ロボット衝突のデータ  
490 REM文



横断歩道を渡るロボット小学生

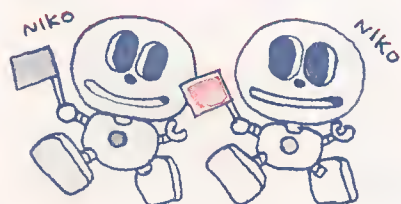
BY NU~



## 職場に進出するMSX・FAN

はじめまして、NU~さんです。うれしいですね。投稿者の顔ぶれを見ますと、みなさん若いばかりで私のようなオジサンゲームなど採用されないだろうと思

っていたので、当人がびっくりしています。昨年春、40の手習いにとMSXを買いました。それまで、パソコンをさわったこともないし、もちろん「ゲーセン」とやらも行ったことはありませんでした。パソコンがこんなにおもしろいものとは知らなかったのです。BASICは『ポシェット』のショートプログラムなどを人指し指打ちしながら勉強しました。みなさんかなり高度なことをやっているのたいへん苦勞しました。今になって、もっと算数を勉強しておけばよかったと後悔しています。さて、『こわ〜い横断歩道』ですが、自作のゲームとしては2作目です。1作目は、2歳の息子に作ってやったシューティングゲームでした。ふつうのゲームでは、すぐゲームオーバーになってしまっ、かわいそうだったので、自作する必要があったのです。これらの自作ゲームを職場のパソコン仲間に見せたところ意外に好評で、今回の投稿になりました。これがMSXファンに載ったら、仲間に見せびらかしてやるぞー。ところでこのゲーム、衝突も時間切れも終わり方が同じなので、時間切れのときは始業チャイムが鳴るように改造してみても……。そうすれば、ロボくんたちへの愛着もいっそう深まり、ゲームを楽しみやすくなるのでは……と思います。



## ちこくするとチャイムの鳴るおまけの改造法

作者のNU~さんは某電信電話会社に勤めるかなりのおじさんですが、おじさんらしくしっかりと改造法のヒントをくださったので、おっしゃるとおりにやってみました。

まず、220行の

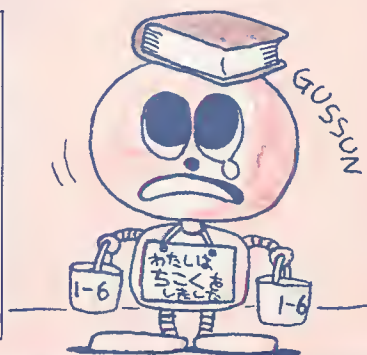
.....IFZ<49THEN310.....

の「310」を「510」に変更して、下のリストを加えてください。

時間がなくなると「ちこくです」とメッセージが出て始業チャイムが鳴ります。

```
500 '●●● TIME OVER ●●● --- かいぞう ---
510 SPRITEOFF:SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,
0:SOUND6,15:SOUND7,56
520 PLAY"S9M2800005L2BN0GN0AN0L1DR2L2DN0
AN0BN0L1G","S9M2800005L2BN0GN0AN0L1DR2L2
DN0AN0BN0L1G","S9M2800004L2BN0GN0AN0L1DR
2L2DN0AN0BN0L1G"
530 IFPLAY<0>THEN 530
540 DRAW"BM170,6":PRINT#1,"さ~んねんて~した":DR
AW"BM179,15":PRINT#1,"ちこくです":GOTO 80
```

き~んこ~ん  
が~んこ~ん







## RAM 8K

## プログラムリストと解説

遊び方は63ページにあります

BY 平林洋介

でも今は  
全部直っています



2度目です。日曜日の午前中に採用通知が届きました。ほくは、まとめて8本プログラムを送ったのでどれかひとつ採用されるだろうと思っていただけ、採用通知がきたときはやっぱり感激しました。このゲームはいろんなプログラムを作っているときに浮かんできたアイデアをもとに、あれこれ考えながら作っていたので、こんなふうになりました。でも、まあ、よくできたと思います。ところで、ほくのパソコンは買ったときにCMTケーブルが入ってなくて、店の人に持ってきてもらいました。ぶっこわれて無料で修理してもらったこともありました。そういえば、DR-2(データレコーダ)もスピードが突然変わってしまったこともあるし、落として動かなくなってしまったこともありました。でも、今は全部直っています。

```

0 / 毒ボールのY座標N ← [B]
/ アドレス計算用変数E ← 6154
※3 / アドレス計算用変数F ←
32 ※4 / 「¥」の個数Q ← 乱数 ×
8 + 3
③ループ開始 (I = 1 ~ [Q]) /
「¥」のX座標V ← 乱数 × 12

```

```

1 SCREEN1,0,0:WIDTH12:KEYOFF:COLOR4,1,1:  
DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="8DはヨはI8":SPRITE$(1)  
)="ら♥♥♥♥♥ま":FOR I=1 TO 32:VPOKE 319+I,ASC(M  
ID$)+"をこじををを〜ん~♂♀O♂~んをををシこを〜ん~をかスカを〜ん",1  
,1)))+2:NEXT:VPOKE 8197,239:VPOKE 8203,206  
2 BEEP:FOR I=5 TO 16:LOCATE,I:PRINT STRING$(  
12,40):NEXT:X=RND(1)*12:Y=RND(1)*7+6:A=6  
:B=16:M=0:N=B:E=6154:F=32:Q=RND(1)*8+3:F  
OR I=1 TO Q:V=RND(1)*12:W=RND(1)*10+6:I=1+(  
VPEEK(E+V+W+F)=92):VPOKEE+V+W+F,92:NEXT  
3 S=STICK(0):C=(S>7ANDX<>0)-(S>3ANDX<11):  
D=(S>1ANDY>5)-(S>5ANDY<16):G=VPEEK(E+A+B  
*F):K=KMOD3+1:IF VPEEK(E+X+Y*F)<44 THEN VP  
OKEE+X+Y*F,40-(C<>0)*3-(D=1)*2-(C=1)  
4 PLAY"OG632":X=X+C:Y=Y+D:GOSUB 7:C=SGN(M  
-X)*(RND(1)>.9):D=SGN(N-Y)*(RND(1)>.7):1  
FVPEEK(E+M+C+(N+D)*F)<44 THEN NM=M+C:N=N+D  
5 PUT SPRITE 0,(M+10)*8,N*8-1),6:GOSUB 7:R  
=-((K=1):(A=A+((G=43)-(G=41))*R:B=B+((G=40  
)-(G=42))*R:PUT SPRI TE 1,((A+10)*8,B*8-1),  
3:1FG=92 THENVP OKEE +A+B * F ,40 : Q = Q - 1:T=T+1  
6 PRINT CHR$(11)"SCORE"T:1FQ=0 THEN2ELSE3  
7 IF(A=MANDB=N) OR(M=X AND N=Y) OR B<5 THEN FOR  
1=0 TO 1:I=-STRING(0):NEXT:RUN ELSE RETURN
```

## 変数の意味

X、Y……自分の座標(テキスト)

A、B……枠の座標(スプライト)

M、N……毒ボールの座標用⇒  
実際にはそれぞれ×8して使用  
(スプライト)

C、D……自分のXY座標増分

K、R……枠の移動用

Q....."¥"の個数

↑……スコア

S.....キー入力用

E.....キャラクタサーチ用。  
VRAM・パターン名称テーブルのベースアドレス(ただし、WIDTHが12のため本来の&H1800に10を加えている)

V、W……ゲーム画面作成時に  
「¥」を表示するXY座標

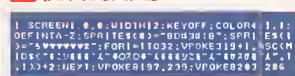
F.....VRAMアドレス計算用

G……VRAM・パターン名称  
テーブル上のキャラクタ判定用

| .....ループ用

## プログラムの解説

## 1 初期設定



画面モード→32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズ→8×8ドット、キークリック音→停止／画面に表示する桁数→12桁／ファンクション表示を消す／画面の前景色→暗い青、背景色と周辺色→黒／原則として変数を整数型に設定／スプライト0←毒ボールのパターン／スプライト1←枠のパターン、

①ループ開始 (  $i = 1 \sim 32$  ) /

キャラクタコード&H28  
~&H2Bにそれぞれ上下左  
右の矢印パターンを定義

### ①ループ閉じ

&H28~&H2Fの前景色→  
灰色、背景色→白※1、&  
H58~&H5Fの前景色→暗  
い緑、背景色→灰色※2

## 2画面作成



ビープ音を鳴らす

②ループ開始( $i = 5 \sim 16$ )

カーソル位置→(0、1) 上  
向きの矢印を12個ずつ表示

## ②ループ閉じ

自分のX座標 $X \leftarrow \text{乱数} \times 12$  自  
自分のY座標 $Y \leftarrow \text{乱数} \times 7 + 6$   
枠のX座標 $A \leftarrow 6$  枠のY座標  
 $B \leftarrow 16$  毒ボールのX座標 $M \leftarrow$



「¥」のY座標W←乱数×10+6/座標(V, W)上に「¥」があればその回の「¥」の書きこみを無効にする(ループ制御変数Iを1つまえにもどす) / 座標(V, W)に「¥」を表示

### ③ループ閉じ

### ③自分の移動

```
3 S=STICK(0):C=C+S*ANDV(8):G=2*ANDV(11):D=C+I*ANDV(5):S=S*ANDV(16):G=VPEEK(E+A+B*17):K=I*ANDV(9):I=VPEEK(E+Y+4F)*44:HENVPOKEE+V*46:C=C+3:Y=Y+2:C=C+1
```

変数S←カーソルキー入力 / C←自分のX方向増分※5 / D←Y方向の移動量※6 / G←枠の位置にあるキャラクタのコード / K←Kを3で割ったあまりの数値に1を加えた値※7 /

◇自分のいる位置に矢印があるかの判定【条件：自分のいる位置のキャラクタのキャラクタコードが44(「,」)以下である】⇒  
「then：自分の移動方向に応じた向きの矢印を表示する」

### ④毒ボールの移動

```
4 PLAY "DEG22":Y=Y+C:Y=Y+D:GOSUB 9:C=SCN(N-Y)*8:RND(1)*9:D=SCN(N-Y)*8:RND(1)*7:VPEEK(E+M+C*4N+D)*44:HENVPOKEE+M+C*4N+D
```

効果音を鳴らす / 自分のX座標Xに移動量Cを加える / Y座標Yに移動量Dを加える / 7行のサブルーチン呼び出し(ゲームオーバーチェック) / (乱数が0.9より大きい場合)毒ボールのX座標増分C←-1(毒ボールのX座標Mが自分のX座標Xより大きいとき)、1(同じく小さいとき)、0(同じく等しいとき) / (乱数が0.7より大きい場合)毒ボールのY座標増分D←-1(毒ボールのY座標Nが自分のY座標Yより大きいとき)、1(同じく小さいとき)、0(同じく等しいとき) /

◇毒ボールの動く位置に矢印があるかどうか判定【条件：毒ボールの進む位置にあるキャラクタのキャラクタコードが44以下である】⇒  
「then：毒ボールのX座標Mに増分Cを加える / Y座標Nに増分Dを加える」

### ⑤毒ボールと枠の表示と移動

```
5 PUTSPRITE(C*4+8,B*8-1),G:GOSUB 6:K=I:A=A*(G=43):(G=41)*4R:B=B*(G=40):G=42)*4R:PUTSPRITE(C*4+8,B*8-1),G:IFG=52:HENVPOKEE+A*8*46:Q=Q-1:I=I+1
```

毒ボールを暗い赤で表示 / 7行のサブルーチン呼び出し(ゲームオーバーチェック) / 枠の移動用変数R←-1(Kが1のとき)、0(それ以外のとき) / 枠のX座標Aに(枠の位置のキャラクタコードGが43のとき) - [R]を加え、(同じく41のとき) [R]を加える / 枠のY座標Bに(枠の位置のキャラクタコードGが40のとき) - [R]を加え、(同じく42のとき) [R]を加える / 枠を明るい緑で表示 /

◇スコア判定【条件：枠のVRAM上アドレスが92である】⇒  
「then：枠の位置に上向きの矢印を表示 / 「¥」の個数Qを1減らす / スコアTを1増やす」 /

### ⑥スコア表示

```
6 PRINTCHR$(11)"SCORE:T:IFQ=0:HEN2ELSE3
```

スコアTを表示※8 /  
◇クリア判定【条件：「¥」の個数Qが0である】⇒  
「then：2行へ跳ぶ」  
「else：3行へ跳ぶ」

### ⑦ゲームオーバーチェックリプレイ処理

```
7 IFCA=H*AND(N)*C*H*H*AND(N)*3*OR(B*5*HENFOR I=1*TO 1:1-STRIG(0):NEXT I:HEN2ELSERACTURN
```

※1 ここではキャラクタコード&H28の「,」、&H29の「)」、&H2Aの「+」、&H2Bの「\*」の色を変えるため。それぞれのキャラクタは実際には矢印の上下左右のパターンで表示される。  
※2 ここではキャラクタコード&H50の「¥」の色を変えるため。  
※3 ここでの6154という数値は画面上の座標(0, 0)のVRAM上のアドレスのこと。

※4 ここでの32という数値は画面上の座標の数値をVRAM上のアドレスの数値に変換するためのもので、Y座標の値にかけるのに使っている。  
※5 自分のX座標Xが0より大きく、カーソルキーの左が押されていたら-1、Xが1より小さく、カーソルキーの右が押されていたら1を変数Cに入れる。  
※6 自分のY座標Yが5より大きく、カーソルキーの上を押

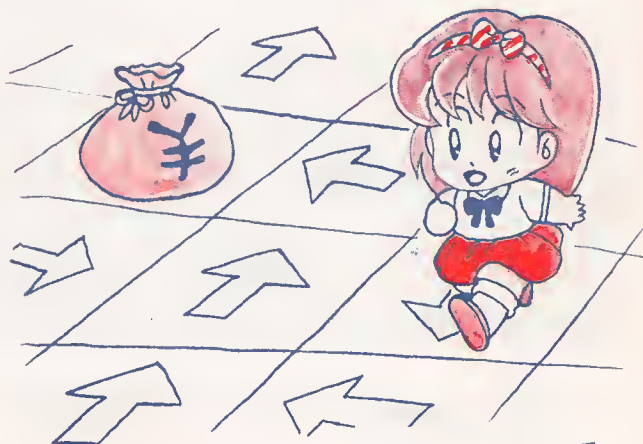
されていたら-1、Yが16より小さく、カーソルキーの下が押されていたら1を変数Dに入れる。  
※7 この部分を実行するたびにKの値が0→1→2→0→1→2……と変化していく。  
※8 PRINTCHR\$(11)は、LOCATE 0, 0と同じ働きをする。これはコントロールコードを活用した例。



④矢印の向きに進んでいく枠を誘導して「¥」を取る

◇ゲームオーバー判定【条件：枠が毒ボールとぶつかった、または、自分が毒ボールとぶつかった、または、枠が面の外に出た】⇒  
「then：

④ループ開始(I=0~1)  
I←スペースキー入力 /  
④ループ閉じ /  
RUN  
「else：リターン」







# シヨートホール

RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は64ページにあります

○上から6行目右から12番目の文字は小文字のエルです

```

1 COLOR15,12,4:SCREEN2,0:R=RND(-TIME)*5-
2:Q=RND(1)*121-60:FORI=1TO32:VPOKEI+1433
5,VAL("&H"+MID$( " 3C7EFFFFFFFFF7E3C181C1F
1C1800000000000001038I000000I838F838180000
00",I*2,2)):NEXT:OPEN"GRP:"ASH1:DEFFNX=(
W-Q-10*R+D)MOD256:C$="!{Sq}lbiegfg":C=I
2 E=127:A$="S4M800C":B$="S8M70006C16D":L
INE(0,0)-(255,50),4,BF:CIRCLE(E+Q,55),40
,3,,.1:PAINT(E+Q,55),3:LINE(E+Q,55)-(E+
Q,40):PUTSPRITE1,(123+Q,35),8,2+SGN(R)
3 CIRCLE(E+W,190),30,15,,.2:V=VAL(INKEY
$):IFV=0THEN3ELSEZ=V-5:H=H+1:U=S:PLAYA$
4 SOUND7,183:FORY=0TO200STEP8:W=W+Z:PUTS
PRITE0,(124+W,180-Y),15,0:NEXT:FORX=0TO1
0:A=ASC(MID$(C$,X+1,1))-33:B=ASC(MID$(C$,
X+2,1))-33:FORY=ATOBSTEP8:PUTSPRITE0,(1
24+W-X*R,Y-20),15,2:NEXT:C=-C/1.2:NEXT
5 S=S+1:IFFNX<3ANDFNX>-3THENPUTSPRITE0,(
0,0):SOUND7,190:PLAYB$:S=S-2:PRINT#1,H;
-";"SCORE";S-U;"TOTAL";S:FORT=0TO5000:N
EXT:CLOSE#1:IFH=9THENENDELS=0:GOTO1
6 V=VAL(INKEY$):IFV=0ORV=5THEN6ELSEZ=V-5
:FORX=DTOD+Z*5STEP8SGN(Z)*.5:PUTSPRITE0,(
124+W-10*R+X,49),15,2:NEXT:D=X:GOTO5

```

①

②

③

④

⑤

⑥

## 変数の意味

R……風の向きと力  
Q……グリーンのY座標  
L、Y……ループ用  
FNX……カップイン判定用の  
ユーザー定義関数  
W……ボールのX座標用  
S、U……トータルスコア  
A、B、C……ボールのバウンド  
用座標  
H……ホール数  
A\$、B\$……効果音用データ  
C\$……ボールのバウンド用デ  
ータ  
E……ホール画面作成用  
V、Z……キー入力用  
T……ウェイト(時間待ち)ルー  
プ用  
D……カップイン判定用

## プログラムの解説

### 1 初期設定1

●画面モードの初期設定●乱数  
を初期化して風の向きと力を決  
める●スプライトパターン定義  
●ボールの動き方の設定

### 2 初期設定2

●背景をかく●風の向きに応じ  
て旗を表示する

### 3 キー入力待ち

●ティーグラウンドをかく●キ  
ー入力待ちにする

### 4 ボールの移動

●ボールの表示●ボールの移動  
とバウンド処理

### 5 カップインの判定・スコア の表示

●カープインならボールを画面  
から消す●スコアを表示●9ホ

ールまで行ったらゲームオーバ  
ー

### 6 バット処理

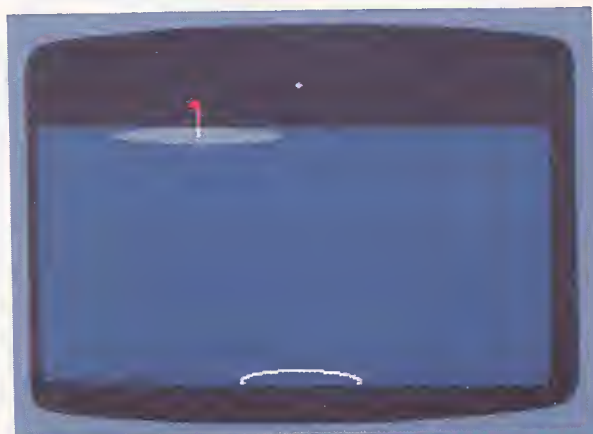
●キー入力待ち●ボール表示●  
5行へもどる

By しんたろうの父



私の息子のしんたろうです

はじめまして、しんた  
ろうの父です。ちなみ  
にしんたろう(晋太郎)  
というのは5か月にな  
る私めの長男くんです。  
さてプログラム作りの  
話ですが、私自身パソ  
コンを始めてまだ日が  
浅いので、ここ当分は  
テクニックではなく、  
アイデア、またはキャラク  
タに重点をおいて作って  
いきたいと思っています。  
"はばとび"も"シヨートホール"も  
そういう点では自分でも満足  
できる作品だと思っています。  
妻も子もいる身ですが、中・  
高校生諸君に負けないよう、  
これからもがんばりますので  
ヨロシク!



④迫力のティーショットが楽しめる。あとはバットだけなんだけどね



BY しんたろうの父

## 変数の意味

- I、N……ループ用  
 A……ランニング時の移動距離  
 J……ハイスコア(新記録)  
 X……ジャンプ時のキャラクター座標用  
 Y、M、Z……踏切板からの距離  
 B\$……キー入力用  
 K……スタートからジャンプまでのタイム判定  
 L……ジャンプ処理用  
 T……時間待ちループ用

## プログラムの解説

## 1 初期設定1

●画面モードの初期設定 ●キャラクターのカラー設定

## 2 初期設定2

●スプライトパターン定義 ●タイトル表示

## 3 初期設定

●リターンキーが押されたらキャラクターを表示する ●画面作成

## 4 キー入力

●キー入力に応じて5行、6行へ行くか、(6, 13)に「-」を表示

## 5~6 ランニング処理

●正しいキーが入力されたらキャラクターを表示 ●間違ったキーが押されたら転んだときのキャラクターを表示 ●スペースキーが押されたらジャンプ処理へ行く

## 7 ジャンプ処理1

●ジャンプ処理用変数の設定

## 8 ジャンプ処理2

●ジャンプのスプライトを表示 ●ファール判定 ●新記録の判定

## 9 新記録処理

ハイスコアとして記録を表示



●ハイパー式はばとびゲーム

## はばとび

## RAM 8K

プログラムリストと解説

遊び方は64ページにあります

```

1 SCREEN1, I:KEYOFF:COLOR1, 7, 7:WIDTH12:FOR
  RI=0TO2:READA:VPOKE8192+A, &HF4:NEXT:J=8
2 FORI=0TO63:VPOKEI4336+I, VAL("&H"+MID$(
  "0C0C3858361814240C2D591E189662020C0C3A5
  C381C18600C2C581C2C4C0A74181A3C38303C14I
  4001818326C7824120000181A347868500020409
  3647E7E3F", I*2+1, 2)):NEXT:PRINT"はばとび"
3 A=0:X=0:Y=90:B$=INKEY$:IFB$=CHR$(13)THE
  NPUTSPRITE0, (5, Y), 8, 0:CLS:PRINT"はばとび"
  :PRINT:PRINT"きろく":PRINT:TIME=0ELSE3
4 A=A+8:ONVAL(B$)GOTO6, 5:VPOKE6576, 176
5 B$=INKEY$:IFB$="2"THENPUTSPRITE0, (A, Y)
  , 8, 7:GOTO3ELSEIFB$="1"THENPUTSPRITE0, (A,
  Y), 8, 1:GOTO4ELSEIFB$=" "THEN7ELSE5
6 B$=INKEY$:IFB$="I"THENPUTSPRITE0, (A, Y)
  , 8, 7:GOTO3ELSEIFB$="2"THENPUTSPRITE0, (A,
  Y), 8, 2:GOTO4ELSEIFB$<>" "THEN6
7 K=22-TIME/I0:L=A-I25:IFK=<0THENK=0
8 FORN=0TO3STEP.5:X=X+K:M=(X+L)/10:PUTSP
  RITE0, (A+X, 69+ABS(9-10*N)), 8, INT(N+3):FO
  RT=0TO150:NEXT:NEXT:IFA>136THENPRINT"ファ
  ル!!":GOTO3ELSEY=INT(M):Z=(M-Y)*100:PRINT
  Y;"M";Z;"CM":IFM>JTHENJ=MELSE3
9 PRINT:PRINT"しんきろく":GOTO3:DATA18, 19, 31
  
```

## 右手と左手を入れかえる改造法

このゲームは、「1」と「2」のキーを交互にたたいて走るようになっていますが、するとうとう左手の指でやることになります。

人によっては左手がおそろしく不器用でイライラするこ

ともあるでしょう。そこで、右手でもキーがたたきやすいようにしてみました。

上のリストの4、5、6行を下のリストに変えればOK。これで走るキーが「-」と「^」（キーボードの右上にある）に変わります。

ところで、じつは最初のリストでも「1」と「2」のキーを2つとも押しっぱなしにしていれば最高速で走れるというウル技があります。でも、これはあなたの「ゲームの良心」のなかにそっとしまっておいてください。

```

4 A=A+8:ONINSTR("^-", B$)GOTO6, 5:VPOKE657
  6, 176
5 B$=INKEY$:IFB$="^"THENPUTSPRITE0, (A, Y)
  , 8, 7:GOTO3ELSEIFB$="-"THENPUTSPRITE0, (A,
  Y), 8, 1:GOTO4ELSEIFB$=" "THEN7ELSE5
6 B$=INKEY$:IFB$="-"THENPUTSPRITE0, (A, Y)
  , 8, 7:GOTO3ELSEIFB$="^"THENPUTSPRITE0, (A,
  Y), 8, 2:GOTO4ELSEIFB$<>" "THEN6
  
```



# ソフト70本 プレゼント付!

# 読者アンケート

『MSXファン』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキを正しく利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフト10名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは5月30日必着。当選者の発表は7月8日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

## ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合は増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX (RAM8K)
- ②MSX (RAM16K)
- ③MSX (RAM32K)
- ④MSX (RAM64K)
- ⑤MSX2 (VRAM64K)
- ⑥MSX2 (VRAM128K)
- ⑦持っていない。

② テレビディスプレイにはどのように接続していますか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①RF出力 ②ビデオ出力
- ③アナログRGB出力

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ
- ③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用している場合も含む)
- ⑤アナログRGBディスプレイ
- ⑥モデム ⑦持っていない
- ⑧その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム ②プログラミング

- ③パソコン通信 ④ワープロ
- ⑤CG ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで『MSXファン』で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがつまらなかった順に3つ答えてください。

⑩ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

①ファミリーコンピュータ

②セガマークIII

③PC-8801系

④PC-9801系

⑤X1系 ⑥FM-7 77系

⑦どれも持っていない

⑧その他(具体的に記入してください)

⑪ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ガリウスの迷宮..... P 6	5	ディーヴァ
2	魔性の館..... P 14		ーアスラの血流ー..... P 101
3	ウイングマン2..... P 18	6	トップルジップ..... P 104
4	ザナドゥ..... P 23	7	未来..... P 106

## 〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉ガリウスの迷宮
3	〈FAN ATTACK〉魔性の館
4	〈FAN ATTACK〉ウイングマン2
5	〈FAN ATTACK special〉ザナドゥ
6	FAN FAN BOX
7	〈FAN COLLECTION〉パソコン通信
8	THE LINKS PAGE
9	MSX・FAN・NET
10	〈ファンダム〉O & Aボックス
11	〈ファンダム〉ハーフ&ショートプログラム
12	〈ファンダム〉I 画面プログラム
13	〈ファンダム〉VRAMテクニック
14	〈FAN NEWS〉ディーヴァーアスラの血流ー
15	〈FAN NEWS〉トップルジップ
16	〈FAN NEWS〉未来
17	COMING SOON
18	FAN VOICE

## 〈表3〉雑誌

1	MSX マガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーブ
5	ボブコム
6	マイコンBASIC マガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	ファミコン通信
14	ファミコンチャンピオン
15	ファミコン
16	その他のファミコン雑誌

## 〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アイドロン	26	くりいむレモン	51	ナイゼーラスペシャル
2	悪魔城ドラキュラ	27	賢者の石	52	はーりいふおっくすMSXスペシャル
3	アラモ	28	ザナック (MSX版)	53	ハイドライド II
4	アルファロイド	29	ザナック (MSX2版)	54	覇邪の封印
5	アルカノイド	30	ザナドゥ	55	火の鳥ー鳳凰編ー
6	アルパトロス	31	ザ・ブラックオニキス II	56	コナミのピンポン
7	1942	32	サンダーボルト	57	ファイナルゾーン
8	一寸法師のどんなもんだい	33	三国志	58	ファンタジーゾーン
9	ヴァクソル	34	J・P・ウインクル	59	フレイボール
10	ヴィーナス・ファイヤー	35	シャウトマッチ	60	ホール・イン・ワン スペシャル
11	うっでいほこ	36	雀聖	61	魔王ゴルベリアス
12	エイリアン2	37	スーパートリートン	62	魔界村
13	オペレーション・グレナード	38	聖女伝説	63	魔性の館
14	ガーディック	39	戦場の狼	64	マッドライダー
15	軽井沢誘拐案内	40	高橋名人の冒険島	65	未来
16	ガリウスの迷宮	41	谷川浩司の将棋指南	66	夢幻戦士ヴァリス
17	ガルフォース	42	ダンジョンマスター	67	迷宮神話
18	がんばれこえもんノからくり道中	43	地球戦士ライザー	68	ヤングシャーロック
19	棋太平	44	チャンピオン剣道	69	夢大陸アドベンチャー
20	機動惑星スティルス	45	超戦士ザイター バトル・オブ・ベガス	70	ランボーゲリラ戦
21	キャッスルエクセレント	46	ディーヴァ/ソーマの杯	71	レイドック
22	Qパート	47	ディーヴァ/アスラの血流	72	レリクス
23	キングスナイト	48	TOKYOナンバストリート	73	ロボレス2001年
24	キングコング2	49	トップルジップ	74	ロマンシア
25	グランプリライダー	50	ドラゴンクエスト	75	ワールドゴルフ





SUPER

TRITORN

MSX2の  
ポテンシャルで200%  
パワーアップ!



アクションR・P・Gの人気作「トリートーン」があのMSX2で超パワーアップした。

画面数は、なんと60画面 / 隠しステージあり、隠れキャラあり超デカキャラの猛攻ありと迫力も驚きもの / 次々と襲いかかる敵キャラを倒しながら力をアップさせなければ……

必殺度は、たのみのマジックボールだ!

●新発売 MSX2 メガロム……………定価5,900円

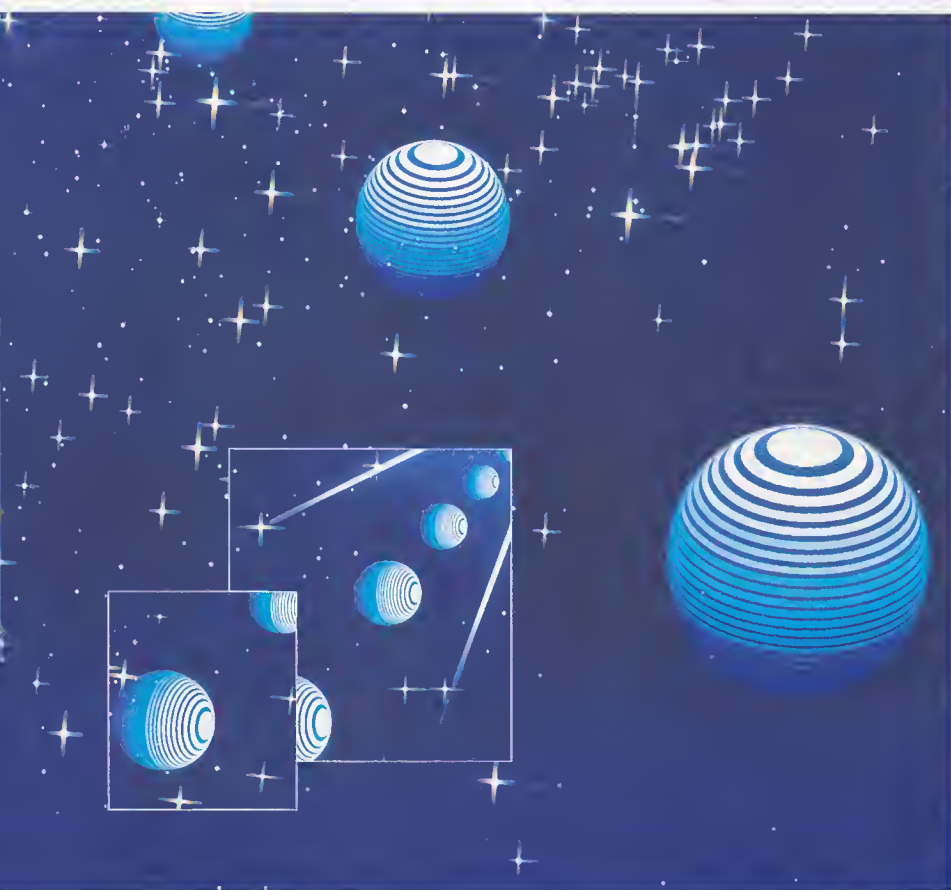
絶賛発売中 トリートーン

●ROM版 要8K RAM……………定価5,800円

●テープ版 要32K RAM……………定価4,800円

# 衝撃の未来体験ゾーン!

君は今!時を超越し、かつて見たことのない空間に迷い込んだ!!



宇宙世紀Seven-two-O.

地球における人類の生命は絶たれ、

宇宙への移住を余儀なくされていた。

次の移住予定地として、REINBOW星雲に、

その運命が託されたが、

REINBOW星雲は、全く異なった環境の6つの惑星と、

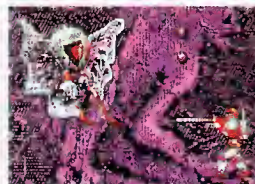
それを統治する1つの惑星よりなりたっており、

完全に我々を敵視している。

時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、

彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見た時、

その運命は変わった。—— 未来へ



SF HARD ACTION R・P・G

MIRAI



想像を絶する宇宙空間 / SFタッチのストーリーと鮮やかなグラフィックスとアイテムにより変化するアニメーションパターン / 超高速スクロールと迫力のSFサウンドのドッキング / R・P・Gファン待望の一作だ / 特に戦闘モードでのアーマードスーツによる攻撃パターンは、見逃せないぞ!

●新発売 MSX(要16K、RAM)メガロム……………定価5,800円

●5月下旬発売決定 MSX2(要VRAM128K、RAM64K)

メガロム……………定価5,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。

HOTライン

ザインソフトの最新情報、ゲームのヒント、イベント情報が聞けます。

TEL.0794-31577

**XAIN** 株式会社ザイン・ソフト  
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1  
TEL (0794) 31-7453

- 通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
- この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
- 当社/パッケージソフトのアンケート/ハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
- プログラマー募集 / Z-80-6809のわかる人としてご連絡ください。

資料請求券  
MSX FAN  
6月号

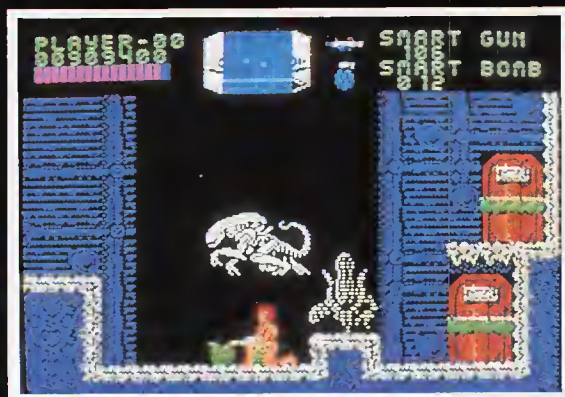
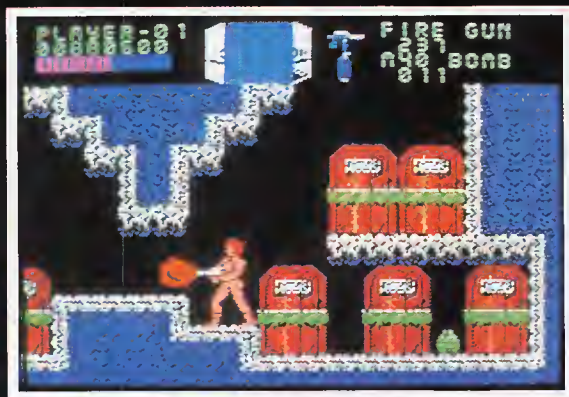


# エイリアン2™

# ALONE

This Time It's War

There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.



●このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

悪夢の惨事から生還した2等航海士のリプリーは、濃縮酸の血液を持ち、知的生物の体内で孵化するエイリアンの存在と恐怖を会社上層部に説明するが、誰一人として信じてくれない。それどころか、通信の途絶えた惑星アチェロンの調査をリプリーに命じた。

——リプリーにあのいまわしいエイリアンの記憶が甦るが、もう戻ることはできない。自らを救うべく方法は8つのハイテク兵器を駆使してエイリアンを倒すしかない。ラストシーンで待ちうけるクイーンエイリアンを目指した、恐怖の幕はきって落とされた。

今、再び君の目の前で戦争が始まる。

**MSX** はアスキーの商標です。



マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。



©1987 Twentieth Century Fox Film Corporation All rights reserved

©ACTIVISION

Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation  
and used by SQUARE under authorization

写真提供: Twentieth Century Fox Film Corporation All rights reserved



新発売!



〔適合機種〕MSX(要16K)・PC8801mkII SR・X1シリーズ 〔予価〕MSX 5,900円/PC8801mkII SR・X1シリーズ 7,200円(ディスク版2枚組)

ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。  
ユーザー・サポート TEL 03-545-3519  
(月～金AM10:00～12:30 PM1:30～6:00)  
※通信販売ご希望の方は、機械名、住所、氏名、電話番号  
を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。



SQUARE

株式会社 スクウェア

〒104 中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519



# 冒険

SF  
ワールド  
に  
夢  
中

# FANTASY ZONE

ファンタジーゾーン

MSX

R55 X 5812 Y 5,500 ■解説書付  
(16KB以上のRAMで作動します)  
© SEGA

好評発売中

幾星霜もの昔、宇宙のかなたに“ファンタジーゾーン”があった。  
英雄オバオバ(これがキミだ)が、このファンタジーゾーンを敵の魔  
の手から守るべく決然と立ち上がった。  
宇宙歴6216年、惑星間の公式通貨が乱れ、全惑星がパニックに落ち  
入った。宇宙協会(スペースギルド)の公式調査から、何者かが、メ  
ノン星人を操つり、外貨を奪わせ、それを資金にファンタジーゾー  
ンに巨大要塞を建造中であることがわかった。敵の野望をくじくた  
め、さっそく、オバオバはファンタジーゾーンへと向ったのだが…。

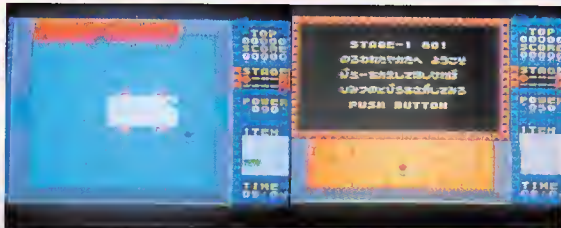


# 魔性の館

——ガバリン——

息子ジミーはいったいどこに捕われているのか？  
ジミーを襲ったのはいったい誰なのか？  
昨年公開されたホラー映画『ガバリン』のストーリーをベースにしたアクションRPG。

武器のパワーアップなどのRPG要素と工夫を凝らしたマップ構成が、思わず手に汗握るホラーワールドを再現。キミは最後の敵を倒し、ジミーを救い出すことができるか？



MSX

R491X5108 ¥4,900(要メインRAM16KB)  
© Sean Cunningham 1986

5月2日発売

# KORONIS RIFT

コロニス・リフト

それはコンピュータの緊急メッセージから始まった。スペース・マップに入力されていない正体不明の巨大な物体。光学センサで地表をスクリーンに現わすと、そこには深い溝がきざまれた惑星があった。これが伝説と化していた古代の超文明か…。ルーカスフィルムゲームズが全パワーを注ぎ、完成した第2弾"コロニス・リフト"。立体的でリアルな映像が君を外宇宙へ連れ去る。君はそこで古代遺跡を探し出し、古代文明の謎を解明せねばならない。



MSX 2

R68 ¥5516 ¥6,800(要VRAM128KB)  
© LUCASFILM, LTD./ACTIVISION, INC.

好評発売中

戦

慄

遭

遇



株式会社ポニー 販売元/ 株式会社ポニー・キャニオン販売

札幌支店 TEL 011-232-5151  
仙台支店 TEL 022-261-1741

東京支店 TEL 03-221-3271  
名古屋支店 TEL 052-322-4001

大阪支店 TEL 06-541-1971  
広島支店 TEL 082-243-2915

福岡支店 TEL 092-751-9631  
ニッパンポニー TEL 03-667-3741



FUN FACTORY

# SHOUT MATCH

## シャウトマッチ

こんなの初めて!!  
音声入力ゲーム(シャウトマッチ)

モンスターを倒す 特製マイク付  
ORIGINAL MICROPHONE "SHOUTER"



# 倒せ!

# モンスターは大声で

叫べ! 叫べ! そして魔王に

囚われている愛しの「ララ姫」を救い出せ!

キミの行く手には、おかしなモンスターが次々と

登場する。首尾よくモンスターを倒せば、ゴールドが手に入る。

ただし、必ず敵の後ろに回り込まないと、モンスターはどんどん怒って強く

なってしまうぞ。もうキーボードだけでプレイするのは時代遅れだ! 右脳と声帯を刺激

するロールプレイング型アクション・ゲーム(シャウトマッチ)。さあ一刻も早くショップへ走れ!

- ★オリジナル・マイク「シャウター」による音声入力攻撃!
- ★攻撃により性格の変化する数々の敵モンスター。
- ★広いマップと秘められた謎。
- ★敵を倒してゴールドを手に入れる!
- ★開いてよかった、アイテム・ショップ。使い方色々なアイテムが一杯。



WAO! / 危険なワナが多いぞ。心して行け。



ワクワク / たんま / そんな大声で叫ばないでよ。



何を差し上げよう。便利な物がありますよ。



歯ごたえのある奴で嬉しいぞ / さあ、こい!

### 新ブランド「ファン・ファクトリー」誕生

●ファン・ファクトリーは、ビクター音楽産業とファンプロジェクトが共同でリリースする新しいパズルゲームのブランドです。●ワクワク、ドキドキの「おもしろオモチャ箱」として、スターデザイナー・プログラマが送り出すファン・ファクトリー。このあと続々と新作オリジナルが登場します。乞う!!ご期待。

MSX

ROM

●RAM16K以上

●MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

オリジナルマイクロホン付 定価 **¥5,800**

(マイクを使わずにKEYやジョイスティックでも遊べます)

©FUN PROJECT 1987

●企画/制作 株式会社 ファン プロジェクト

●販売 **日本エイ・ビー・シー株式会社**

●発売 **ビクター音楽産業株式会社**



通販

商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。

〒107 東京都港区北青山3-6-18 (共同ビル青山2F) 日本エイ・ビー・シー株式会社 MSX FAN係

(シャウトマッチ)の商品に対するお問い合わせ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。

〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイム701 ビクター音楽産業株式会社 PS部 TEL.03-406-0002

シャウトマッチ  
MSX FAN  
87-6



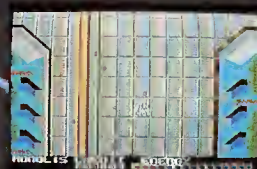
kaleidoscope  
カレイドスコープ

あの、SF・RPGカレイドスコープ特別篇、MSXオリジナル版完成!

# 超高速シューティング ロールプレイングゲーム RPGあらわる!

PC-88・FM-7版などで、画期的なシステムが話題を呼んだ、本格SF・RPGカレイドスコープシリーズ。その世界が今、まったく新しいシューティングRPGとしてMSXに登場した。カレイドスコープスペシャル『ア・ナ・ザ』。はるか昔の銀河系。6惑星“ヘクサストーラ”を舞台に繰り広げられるこのゲームは、君のカレイド世界を、より豊かにしてくれるにちがいない。

- たてスクロールシューティング+RPGという、まったく新しいニュータイプアクション
- MSXの限界にせまる超高速スクロール
- 全700画面以上のスクロールMAP
- 3段階グレートアップのビームアイテム群、および対敵要塞用に3種類の超強力キャノン砲
- それぞれ異なる敵キャラHP・パワーアップビームの威力、LIFEパラメーターの導入など、RPG要素も満載
- 刻々と変わるBGMは全8曲。



絶賛発売中!

カレイドスコープスペシャル

# ア・ナ・ザ

定価 ¥5,500

MSX MSX2 (本体RAM要16K以上) ROM版

MSX はアスキーの商標です。

このゲームは、カレイドスコープシリーズ本来のシステムとは関連なく、スペシャライズされたMSXだけのオリジナル作品です。

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めにならない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/株ホットビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。)

GA夢  
ガム

移転しました。これからよろしく。

株式会社ホット・ビィ

〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16

第3松本ビル2F TEL.03-360-3623

資料請求  
MSX FAN  
6



ついに登場。  
リアルな3Dシミュレーションの  
本格ボウリング・ゲーム。  
投げ出し位置、投球角度、球種、球速  
が微妙にからみあってる。  
だから面白い。だからむずかしい。  
さあ頭をつかって、キミもパーフェクトに  
チャレンジしよう。

## マニアもたまげる5大特長

1. 画面に飛び散るピンアクションは、3Dシミュレーションの大迫力。楽しさだんちがい！
2. ボウリングを完全シミュレートした“ゲームA”。ボウリングにダーツの楽しさをプラスした、新しい遊び方の“ゲームB”。ナント一本で二倍楽しめる。
3. 個性あふれるゆかいなキャラクターも登場。
4. レーンの状態を推理し、フック、スライス、ストレートを駆使する。高得点を出すには頭脳プレイが必要だ。
5. パーフェクトを出すと「幻のレーン」が出現する。



この画面はファミコン版のものです。



MSX2  
PS-2021G  
¥5,800

ファミコン版、PC-8801版も発売されます。

東芝EMIのパソコンソフト

# TOEMILAND

■お問い合わせは：東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京営業部  
03(843)5081/大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡  
支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713  
■お求めは：全国の有名電気店・パソコン専門店・書店・レコード店どうぞ。

MSXはアスキーの商標です。ファミコン コンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。



豪快・3Dピンアクション

きた  
**鍛えて、まっつろろ！**

7月  
**ドカーン**  
新発売



ファミコン版、パソコン版のダイナマイトボウルで、トップ5画面に表示された最高得点(ゲームAのみ)を、写真にとって送ろう。上位1,000名にゴリラのイラストが入った、かわいいオリジナルテレホンカード「テレ・ゴリラ」をプレゼントします。

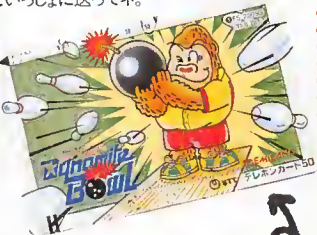
〈応募方法〉住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書き、本人の名前をインプットしたトップ5画面の写真といっしょに送ってネ。

〈送り先〉〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI株第II営業本部「テレ・ゴリラ」プレゼント係〈しめきり〉

昭和62年7月31日消印有効

※画面の名前と本人の名前が一致しない場合、またゲームBでの応募は無効となります。

※複数の応募も受付けます。例えば5人モードで申し込む場合は、5人全員住所、氏名、年齢、電話番号、どの得点がだれのものかをハッキリ書いてください。



テレ・ゴリラ

●発売ができてしまつてゴメンなさい。もうすぐだから待っててネ！



画面は開発中のものです



中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子を取り戻すために…」と優しくも力強い女の声が出た。声の主は勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!？」ヒノカグツチを握る指先に力がかこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツらは知的生命体なのか!？」

MSX

メガROM ¥6,800

原作：西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」  
©西谷 史・徳間書店・ムービック・シブブス COMPUTER PROGRAM ©1987日本テレネット 開発協力：株式会社アトラス

- ★3D階層構造のアクションRPG!
- ★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
- ★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

次元を超えて夢幻界に挑む!



優子はフツの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって「ヴァリスの戦士」として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと4人の魔王たちを倒さなければ、人の世は中世の暗黒時代に逆もどりしてしまうのだ。戸惑う優子に、容赦なく襲いかかる魔物たち…。こうなったらもう、やるっきゃない! 次元を超えた戦いが、今始まった。

MSX

メガROM ¥6,800

- ★1ステージ最大1024画面!
- ★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ!
- ★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション!

★「女神転生」の発売を記念して7月上旬より全国各地にてイベントを行っています。乞うご期待!

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。市画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。  
MSX はアスキーの商標です。MマークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル  
TEL 03(268)1159

資料は本券  
MSXファン  
6月号



MSXファンの君に贈る...

**テクノポリスソフト**  
TECHNOPOLIS SOFT

FOR MSXシリーズ



夢の対決実現!!

桑田が投げる。清原が打つ。

12球団対抗ベースボール。

一人でも二人でも  
遊べちゃうぞ!!



1	2	3	4	5	6	7	8	9	R
T	0	0							0
C	0	0							0

ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン
ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン	ヒョウチン

A-ブー コウダイシマス ヴ OR N



ROM 16K以上  
48TSX-3  
価格4,800円

プロフェッショナル

**ベースボール**

FOR  
**MSX SPECIAL '86**

究極のテープ版ゲームマガジン登場!!



最新版

TAPE版  
16K以上  
38TSM-3  
価格3,800円



FOR MSX SPECIAL FOR MSX SPECIAL-II

TAPE版  
32TSM-1  
価格3,200円



TAPE版  
38TSM-2  
価格3,800円

**LotLot**  
ロットロット

ROM 16K以上  
48TSX-2  
価格4,800円

ハラハラ、ドキドキ瞬間移動  
を繰り返し、高得点エリアに  
ボールを落とせ!  
パズル・アクションゲームの  
決定版!



忘れじの  
**ナウシカゲーム**

ナウシカ・ゲームの決定版。  
グラフィックス、ストーリー  
性で勝負だ。©二馬力・徳間書店・博報堂

ROM 18K以上  
58TSX-1  
価格5,800円

●製作発売元  
**(株)徳間書店 テクノポリスソフト**  
〒105 東京都港区新橋4-10-1

●販売元  
**(株)徳間コミュニケーションズ**  
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル  
TEL. 03(591)9161

MSX はアスキーの商標です。



**MSX**  
FROM  
**IREM**

# スーパードラナ


TM



ゲームセンターで大人気のキャラクター達が、  
**MSX2に乗り込んで来た!!**

プレイヤーはもちろんアイレムオリジナル。  
敵はこれまたすべてユニークで魅力的な  
アイレムオリジナル。ブロック・宝など、  
まさに本格派の君をうならせるグラフィックだ!

## 夏、新発売

**MSX** 2 

IM-03  
¥5,800

おわび

4月下旬発売予定のスーパードラナは開発の都合上、発売が7月に延期になりました。皆様により一層楽しんで頂けるゲームソフトにと努力を続けておりますのでご期待下さい

ステージはなんと3種類から選べるんだ。

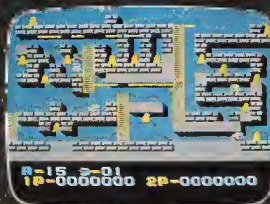
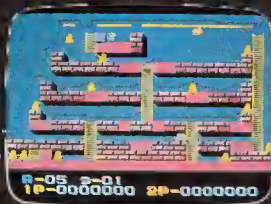
1PLAY セレクト・ステージ

全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト! しっかり基本をおぼえよう! アイレムから君に挑戦! 君は何ラウンド制覇できるか?

チャレンジ・ステージ

2PLAY セレクト・ステージ

気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしいゾ。ロードランナーがますます魅力グシッリ!



© 1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund  
MSX は、アスキーの商標です

Innovations in Recreational Electronic Media



**アイレム販売株式会社**

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 同本興産ビル  
☎06(534)1050 アイレム・パーティ係



脳

細胞がついてくる。

(但し、人間のタイプによりまち)

あそぶと、

ゲーム・ソフトで

今、ハル研の

今、ハル研のゲームであそぶと  
大変なことになる。  
血管がプツンとなつて、  
頭の中身がグチャグチャに。  
ラストまでいったあと、  
気分がH-Iになれるんだ。  
つきをよぶ興奮ゲーム、  
さあ登場!

近日発売

ホール・イン・ワン  
スペシャル



実践的難コース、ソクソクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク・トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいた。鮮やかな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。 /

おそやかと江戸道中

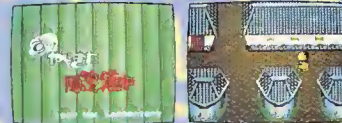


思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。さつねや虚無僧が襲いかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためすこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



HM-022 定価  
MSX2 2 ¥5,600

メインRAM64K/VRAM128K  
※MSXはアスキーの商標です。



HM-026 定価  
MSX2 2 ¥5,600

好評  
発売中

迷宮神話  
HM-023 定価5,600円  
MSX2

ハル 危機一髪  
HM-024 定価5,600円  
MSX

機動戦星  
スタイルス  
HM-025 定価5,600円  
MSX

株式会社 HAL 研究所  
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS 85ビル5F ☎03-252-5561代





# DAI-GA

## ACTIVE SIMULATION WAR

### ディーヴァ

待望の本格シミュレーションゲームの  
MSX・ROM版が2メガで発売!!

アクティブ シミュレーション  
ACTIVE SIMULATION

T&Eソフト  
☎052-773-7770  
発売中

媒体	MSX MSX2
対応機種	
R A M	16K
価 格	6,800円

## 3つのモードで三権分立してるのだ

平和に統治されたヴィシユ銀河、その統治惑星である“アルジェナ”が、帝国宇宙軍総司令“シヴァ・ルドラ”の陰謀により破壊されてしまった。無政府状態の銀河は乱れ、争いが続くさなか、シヴァ・ルドラの侵略が開始された。

——以上のような設定でゲームは始まる。

このゲームは、戦略、艦隊戦、惑星戦の3つのモードでできている。この3つのモードをバランスよく使いわけて、ディーヴァの隠された謎を解き明かそう。艦隊戦で情報を仕入れ、戦

略モードで兵力を増強し、惑星戦で植民星系を広げ、銀河を統一するのだ。

しかし、それだけでは真のラストは見られない。シヴァ・ルドラの本星、ナーサティア双惑星を壊滅するのが最終目的なのだ。

### 戦略モード

このゲームの中心になるのが戦略モードだ。右の写真が主人公ラトナ・サンバ



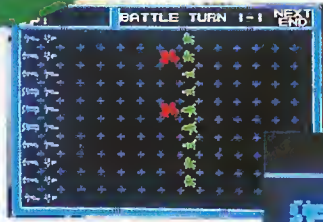
### 惑星戦モード

ドライビングアーマーに乗り込み戦うアクションシーンの惑星戦モードだ!



### 艦隊戦モード

自分の艦を並べて戦う、艦隊戦モード。配置しただけで勝負が決まってしまうのだ



### ここが敵の本星だ!

こいつが、最終目標のナーサティア双惑星。ここへの航路を見つけるのが大変なのだ



↑アスラの血とは? 親友の残した言葉をきっかけに戦いは始まった

©T&Eソフト



## 戦略モード TACTICAL MODE

# たまには頭も使わなきゃ!!



④これが、ゲームの主軸となる戦略モード。この星全部を統一するんだぞ!

この戦略モードなしでは、ディーヴァというゲームは成り立たない。

戦略モードでは、星系への政策や戦術を決定するだけでなく、各星系や各艦隊などの、銀河のあらゆる情報を得ることができる。これらの情報に、こまめに目を通して、銀河の状況を常に把握しておかないと、自分の側の植民星系でクーデターが起きたり、

帝国軍に侵略されてしまったりするのだ。

艦隊戦や惑星戦のモードに入るのもこのモードからなので、慎重に行動しよう。

もちろん、星系への政策や艦隊の製造から艦隊の配備まで、全てこのモードで行われる。先に書いた情報などによく目を通して、弱い星系から少しずつ攻略していこう。星系への投資を怠ったり、重税をかけたりすると、クーデターが起こってしまい、中立星系でも、多大な投資をすると同盟星系になってくれたりするぞ。

最初は、自分の植民星系は3つだけだ。帝国艦隊との戦いは、そこから始まるのだ。

⑤MSX版の戦略モードの表示は、他機種と少し違っている。惑星を中心に自分が左にいるのだ。これは、他機種の表示と全く逆だ



自分の艦隊

惑星

敵の艦隊

## 攻略ヒント



惑星戦が難しいという意見が多いため、MSX版にはボーナス惑星がある。はっきりいってNo22はおすすめ。



⑥これがNo22の星のデータ。DEFENCEが低い

## 艦隊戦モード FLEET BATTLE

# 敵とにらめっこの艦隊戦!!



⑦敵艦隊との、まっこうからの対決でも、この数だったら勝てそうだな

帝国軍の艦隊と、まっこうから対決するのが、この艦隊戦だ。

この艦隊戦で大事なものは、やっぱり艦隊の規模、つまりは、数と士気値の値だ。士気

⑧艦隊の数は、ほとんど互角。さあ、勝負だ!!



⑨戦艦。ミサイルとO.M砲を3発ずつ撃つ



⑩O.M艦。O.M砲のみ1発だけ撃つ

⑪お互いに半分程やられた。持ちこたえられるか



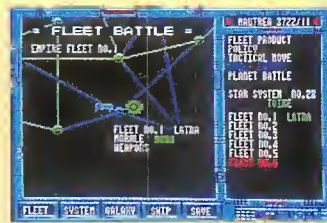
⑫巡洋艦。ミサイルとO.M砲を1発ずつ撃つ



⑬ミサイル艦。ミサイルを1発だけ撃つ

## 攻略ヒント

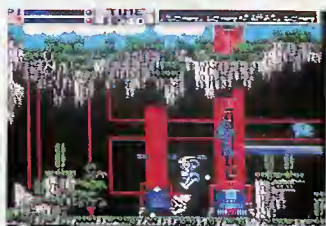
艦隊戦では士気値が重要。撤退だけはさげよう。勝ち目のない時は、敵に向かって1列になれば被害が少ない。





## 惑星戦モード PLANET BATTLE

### 便利な練習モードで特訓だ



④これが難しいといわれている惑星戦だ。MSX版のは少しだけ楽かな

他機種（特にMSX2版）で難しいといわれているのが惑星戦だ。これに勝てないと、植民星系はいっこうに増えなくてとっても困る。

ところが、そうした声を反映してか、MSX版には親切

な惑星戦の練習モードがついている。この練習モードは、本来の惑星戦がそっくりそのまま、何回でもできるのだ。ただしオプション兵器はグレネードバルカン、エネルギーバックは1つ。爆弾も1つだけ。何度やってもこれはそのまま。練習モードで鍛えれば、もう惑星戦も大丈夫だね。

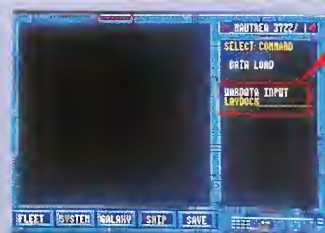
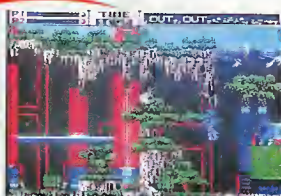
エリアは全部で4つ。全エリアの内の75%を倒せば攻撃

成功で、その惑星は植民星系になる。敵を75%以上倒して自機がやられると、惑星は植民星系になるが、艦隊は消滅してしまうぞ。注意しよう！

それから、惑星戦には隠しコマンドがいくつかあるらしい。編集部では、2つ発見したので、このページ左下に載せておこう。まだまだあるかもしれないので搜してみしてほしいな。



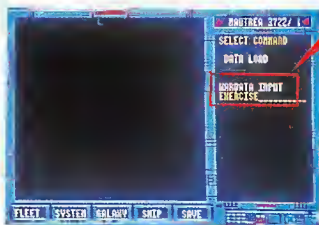
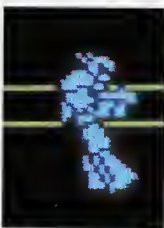
④④エリア内にいる敵をすべて倒すと、画面右上のマップに、OUTの表示が出るのだ



HARDATA INPUT  
LAYDOCK

④④ウォーデータを入力時に、“LAYDOCK”と入れてやると…

④これがキミが操る惑星戦用ドライビングアーマーだ



HARDATA INPUT  
EXERCISE

④④最初のウォーデータ入力時に“EXERCISE”と打ち込めば練習モード開始！

④これが練習モードの惑星戦。普通の惑星と全く同じ



④惑星戦での必需品がこのエネルギーバック。見逃さないように！

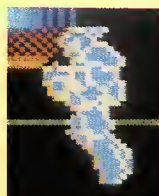


④惑星戦のオプション兵器は3種類。左から右にだんだん強くなっている



### 隠しコマンド発見

惑星戦中に危ないと思ったら、さかさずF1キーを押そう。少しの間バリアがはれるぞ。またF5キーなら撤退だってできるのだ！ まいったか！！



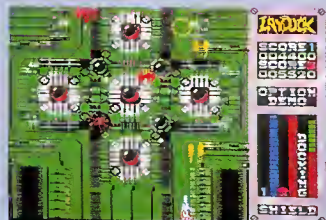
あのレイドックがMSXで…

な、なんとMSXのティヴァでは、レイドックのデモ画面が見れるのだ。しっかりオープニングの音も入っているぞ。

このレイドックは、夏頃、MSX版として2メガROMで発売されるらしい。内容もグリーンとパワーアップしているぞ。



④MSXの限界を極めたメチャクチャ美しいタイトル画面！ ああ…感動



④なんと大胆なことに、1ステージ分丸ごと最初から最後まで見れるのだ！！





# 未来

ザイン・ソフト

☎0794-31-7453

発売中 (MSX2用は5月中旬発売予定)

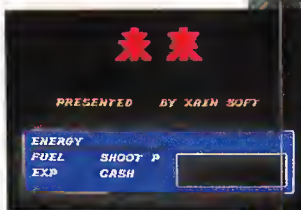
媒体		
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	16K	64K
価格	5,800円	5,800円

地球の人類の生命は絶たれ、移住地REINBOW星雲にまで敵視された。果たして人類の運命は!?



## 7つのPLANETへひとり旅立つ

「宇宙世紀Seven-Two-O、地球にいる人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。つぎの移住予定地としてREINBOW星雲にその運命が託された。だが、星雲はまったく異なった環境の6つの惑星とそれを統治する1つの惑星からなりたっていて、しかも完全に我々を敵視しているというのだ。けれども、時の流れとともに失踪していた謎のソルジャーが人類には残されていた。彼が5つのアーマード・スーツを見たとき、その運命は変わった。」……以上が「未来」の設定ストーリーだ。ここにあるように、キミこと謎のソルジャーは各惑星の地上、地下



このあとゲームのストーリーが英語で表示される。映画のようだね

を縦横にかけめぐり、アーマード・スーツや武器を持ち替え、敵を倒して行く。このゲームはアクションの要素の強いRPGで、倒した敵から手に入れたもので燃料や武器などの補充をして進むのだ。



トリの怪物コッカル



名前はグレムリンです!

ステーションへ

地下へ

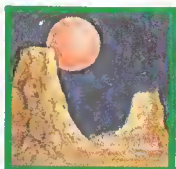
PLANET1 地上マップ

PLANET 1のマップを、地上地下1面ずつだけ紹介しよう。緑の美しい惑星だね。各惑星は地上3面、地下3面の合計6面の構成になっている。それぞれにワープの入口でつながっていて、6面全部を通過しないとつぎの惑星に進めない。マップは迷路状になっていて、ワープの入口が見つかりにくいのだ。

画面はすべてMSX、MSX2共用版です

©ザイン・ソフト





## CASHをためて ステーションでお買物

このゲームにはステーションというものがある(RPGでは村といったほうがわかりやすいかな?)。ここには右にあるようなショップがあつていろんな買いものができるようになってきているんだ。さて、ここで当然必要となるのがお金というわけだ。敵を倒すとSHOOT Pというものが手に入る。これをステーションにある両替屋に持って行ってCASH(現金)に替えてもらうんだ。で、今度は燃料屋や武器屋に行つていろいろと必要なものを買ひそろえる。どんどん敵を倒して装備を増やしておこう。ステーションで

はこの他にひとやすみするためのパスワードを教えてくれるデータバンクがある。ここへ行けば、次回からはパスワードを入力するとまたそこから始めることができる。

### FUEL 燃料屋

①CASH(現金)1GVで10ポイントの燃料が買える



### ITEM アイテム屋

①ずいぶん高い値段なのだ。まったく貧乏だと困るぜ!



## ステーション

ステーションの入口はひし形をしたもようのところだ。ここへはお金を持つてなければ来ても意味がない。敵を倒してSHOOT Pをたくさん手に入れよう。ステーションは地上にしかないこともお忘れなく!



①ここがステーションだ。地上には必ずあるんだ。PLANET 1には1つ。PLANET 2からは2つずつある。ただし、1つはニセモノなのだ。地上に出たら、ステーションで補給をしよう。

### ENERGY エネルギー屋

①1GVで5ポイントのエネルギーが買える。重要なショップ



### EXCHANGE 両替屋

①SHOOT PをCASHに替えてくれる両替屋だ



### WEAPON 武器屋

①やっぱり武器はたくさんあつたほうがいいよね。CASHがほしい!



### DATA BANK データバンク屋

①パスワードをメモしておけば、またそこから始められるよ



①人形みたいに  
かわいいヤツ、  
MS-O-C

地下にはテカキヤラがウロウロしてる。倒したときはでかいだけにカイカンだぜ! 地下はスーツの選択で決まる。ジャンプできるスーツを選ばないと、先へ行けないこともあるんだ。地上へ



## PLANET 1

## 地下マップ



①大口の怪物  
ガブリン



①恐竜のような  
フィアト

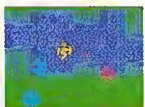




## WEAPONを選んで敵を撃つ

このゲームでは、ウインドウをいつでも開くことができる。ステーションで武器をいっぱい買いそろえたら、リターンキーでウインドウを開いてみよう。ここでEQUIPを選び、さらにWEAPONを選ぶと、武器の選択ができる。

### BEAM



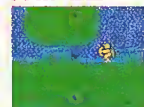
④ごくフツのビーム。これがノーマルだと考えよう

### NEEDLE



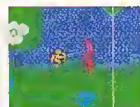
④ビームとあまり変わらないような感じなんだけど……

### TRIPLE



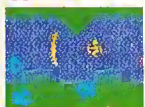
④弾が同時に3つ出る。ぐちゃぐちゃに攻められたとき有利

### WAVE



④赤い光の波が発射される。見るからに強力な武器

### WIDE



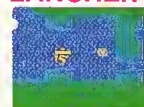
④WAVEと似たような武器でワイドに敵を倒すのだった

### BOMB



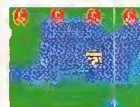
④弾が水平にまっすぐ飛ばずに放物線を描いて飛ぶ

### LANCHER



④BOMBと同じように飛ぶ。弾の色は、イエローなのだ

### BASUCA



④灰色の3つの弾が飛ぶ。やっぱりいちばんすごい



## SUITを選んで臨機応変

地下に入ったら、スーツを着替えよう。地上では、スー

●ノーマル

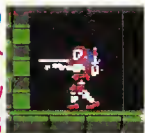


④パンチだけしかできない。もっとも弱いスーツなんだ



④キックだけが武器。カンフーみたいな感じがするね

●スーツB



④ヘルメットをかぶって武装している。銃で敵を撃つ



④空中を自由に飛ぶことができる。弾も強力になってくる

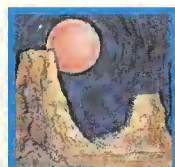


④空中を飛ぶことはできないけど、弾はいちだんと強力になる



④でっかいサーベルを振り回すことができる。スーツも重そう

ツの選択はボディの色が変わるだけで意味がないけど、地下ではスーツで武器も姿も変わってしまうんだ。スーツによってジャンプができたり、空中を飛べるようになったり、またはできなかったりするの、地下の地形に合わせて選ぶようにしよう。



## 7匹のボスキャラと7つのPLANET

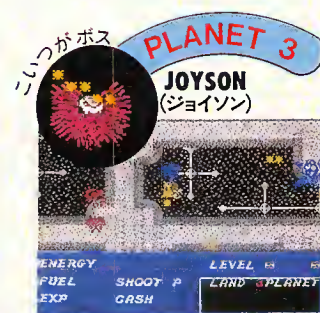
各惑星には地下と地上があるわけだけど、それぞれが個性的な地形をしている。さらにキャラクタもよくできていて遊んでいてとても楽しいのだ。また、敵と戦っていると、右下のウインドウにアタックやダメージの状況がリアルタイムに表示される。デカキャラの敵が死ぬと、名前が出る。RPGらしいところだね。



④おとぎの国のような感だ。アメーバがちょっとイヤだな



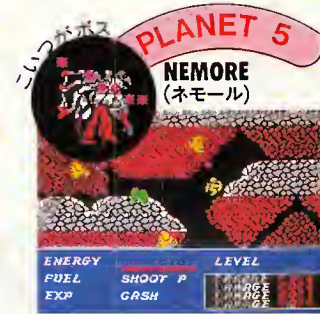
④蜂の巣の中のような、へちまわしの中のような感じだね



④大きな船の中のような雰囲気。迷路が地下の入口まで続くんだ



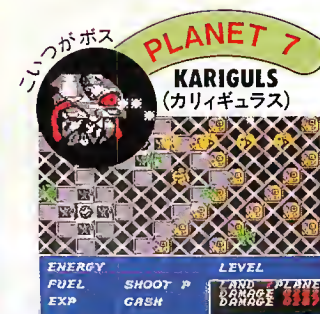
④でっかい木の切り株がジャマなのであった……



④まっかつかの惑星。きれいだけど、どこか不気味だ



④廃墟のビルがいっぱい。人類にとって住みごころはいいのかな



④ブロック組みの壁だらけの世界なんてきらいだ!



FAN-NEWS

奇想天外異次元大レースだ!

トップルジップ

1面全マップ

1面全マップ  
各面とも独特なムードがある

# Topple Zip

おんぼろ宇宙船『Zippling号』を操り、異次元世界を行ったり来たり。レースに勝って、プリンセスをこの手にできるか?!

ボーステック  
☎03-417-1141  
発売日未定

媒体	MSX2専用
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,900円

## ケッコン目指して出発だ!

フロリック星で今世紀最大のレースが開かれることになった。このレースで優勝すると、この星のプリンセス「リップル」と結婚できるとあって、多くの選手たちが個性的なデザインの高性能宇宙船で参加してきた。

しかし、このレースは何か

不思議がブンブン。いろいろなワナやシカケが隠されているらしい。

しかし考えてみれば、一国、いや一星のプリンセスとそんなに簡単に結婚できるわけやない。困難があつてこそ、勝ったときのよこびもおおきいってmond。さあ、愛機

### 愛機Zippling号

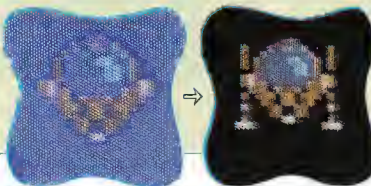
みかけはちょっと古くさくてたよりないおんぼろ宇宙船だけど、このコミカルなデザインがとってもカワイイので、つい

買ってしまったんだ。

性能については、どんなアイテムを手に入れたかにかかっている。つまり、キミ次第というわけだ。

スタート直後は何も持っていないが

マッハボーを取るとこうなる



さすがMSX2と思わせるこのグラフィックス。燃えるぜ!

Zippling号に乗り込み、プリンセスと結婚するために全8面のレースに出発だ!





## ライバルを蹴落とせ!

各面ともスタート直後は団子状態。ここで紹介している各機がぶつかり合いながら前へ前へと進んでいく。この混乱状態のうちに敵機に体当たりをして、必要なアイテムを奪い取ろう。たとえば最初の1面なら、チュッパかスニッピーにアタックして、レーダーを手に入れる……というように。

ミサイルを当てると敵の動きが止まるので、そのスキに体当たりしてアイテムを落とさせるのが、効果的だ。

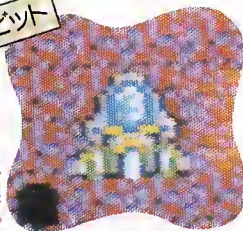
### ポレバット

② 出身は不明だ。レーダーを持つ重要なヤツだ



### ファンビット

② 出身は不明だ。すぐに攻撃をしかけてくる



### スウィッキー

② ソウジ星出身。とてもしつこい性格をしている



### ドロツバ

② 出身不明だ。なんとなくジッピンク号に似てる



### ちまつち

② ヨーカイ星出身。本職は探偵をやっているとか?



### トット

② うお座出身のすばしっこいやつ。ターボを装備



### チュッパ

② キャンディ星出身。レーダーを持っている



### バラッタ

② エイコク星出身。すごい武器を持つ。やたらハデなヤツ



### ゼロッキー

② ヒノマル星出身。で、やたらと突撃をしてくる



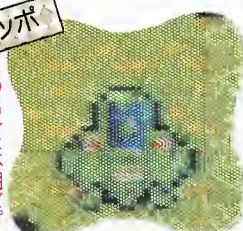
### スッターバー

② ハンコ星出身。マイペースで平和的なヤツだ



### ジェットボ

② 出身は不明だ。運転が乱暴なので近づくな!



### トンボット

② 出身地は不明。みんなこいつから離れて飛んでいる



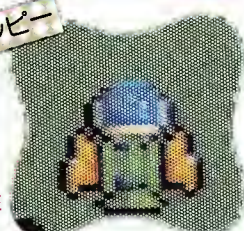
### シヨツキン

② デス星の出身。中には賞金かせぎが。危険なヤツだ



### スニッピー

② ハクチャョー座出身で、とても気まぐれなヤツだ



### シャトラッチ

② コロニー星出身。すばしっこく、なかなか丈夫だ



### ギコット

② ショクニン星出身。ドリルを回して追いかけてくる



### クロス

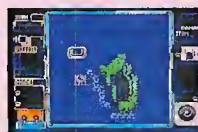
② アレックス星出身。ウワサでは、変形するらしい



## 異次元にワープインだ!

各面には、トンネルが3つくらいずつある。このトンネルは、各面と各面をつなぐワープトンネルだが、どの面につながっているか

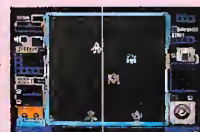
はレーダーがなければわからない。それに、必ずしも先の面につながっているわけではなく前の面に戻されてしまったりもするから、入るときには注意が必要だ。



④ これがワープトンネルだ。果たしてどこへ



④ ワープイン! 目を回さないよ~に

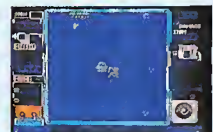


④ ワープアウト。ここはどの面かな?

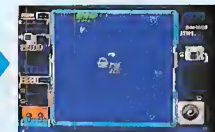
## 敵機に向かって突撃だ!

敵に体当たりをすると、カプセルを落とす。が、後ろからぶつくと敵が先に

カプセル上を通り再び取られてしまうので、敵の横からアタックをしよう。



④ 敵の側面に向かってアタックを敢行だ!



④ カプセルを落としたぞ。すかさず取れ!





## アイテムでパワーアップ!



# Topple Zip

レースに勝つために一番重要なのがアイテムだ。アイテムはすべてアイテムカプセルに入っていて、ミサイルで撃つとカプセルが開き、上を通過すると取れる。

またアイテムは地上に落ちている場合と、敵機が持っている場合がある。地上にあるものはいつも同じ場所に出現する。敵機は最初決まったアイテムを持っている。

地上アイテムは敵機も取ってしまうので、欲しいアイテムであったときは、その敵機を追いかけて、体当たりして

カプセルを奪い取らなくてはならない。

アイテムには3種類ある。1つはミサイル類、そしてパワーアップアイテムと、マイナスアイテムだ。

ミサイル類のアイテムは、カクサン等の弾数に制限がないものと、ミラクル等の弾数が決まっているものがある。

パワーアップアイテムではキーやPレーダーがゲームを終わらせる上で必要になってくるのだ。

マイナスアイテムはもちろん取らないほうがいいぞ!

### ミサイルを変える!

ミサイルは、敵の動きを止めるための重要なアイテムだ。

なかには、エンマクとミラクルなど、合わせて使うことができるものもある。

#### カクサン



③3方向にミサイルを撃てるようになる

#### フラワー



④地上に花を咲かせるきれいなミサイル

#### バリア



⑧8個の爆弾が自機の周囲を守る

#### ユウドウ



⑨敵を追いかけてミサイルが飛んで行く

#### ミラクル



⑥ミサイルが7方向に飛び散るぞ

#### エンマク



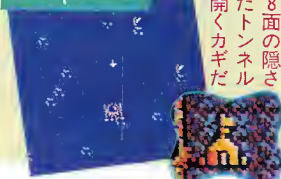
⑤文字どおり敵をケムリにまいてしまう

#### タイマー



⑦爆弾を空中にセットできるようになる

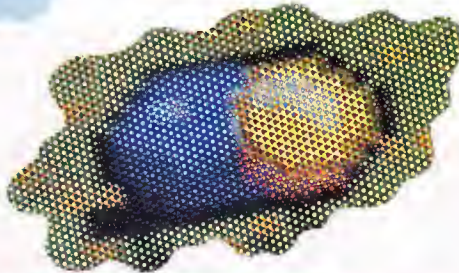
#### キー



⑧面の隠されたトンネルを開くカギだ

### カプセル

③このカゼ薬のようなカプセルが、アイテムカプセルだ。中にはいろいろなアイテムが入っている。ミサイルで撃って、開いてみよう。青と黄色のツートンカラーがとてもキレイだね



### パワーアップしろ!

これらを取るとジッピング号が性能アップして、ゲーム

を有利に進めることができる。とくにPレーダーは、なければゲームが終わらないぞ。

#### マッハボ



④飛行が安定し、スピードアップする

#### パワー



⑤エネルギーが少し増える、必ず取ろう

#### レンシャ



⑥ミサイルを連続発射できるようになる

#### Pレーダー



⑦プリンセスの居所を知ることができる

#### ターボ



③スピードがいちばん速くなるのだ

#### キョウカ



④ミサイルの破壊力が増してくる

#### レーダー



④トンネルのつながりがわかるぞ

#### スピーク



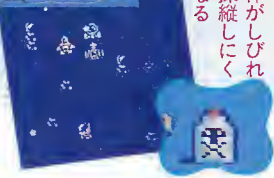
④コンテナにユーがでるようになる

### 要注意アイテムだ!

この2種類のアイテムが、マイナスアイテムだ。これら

は敵が持っていることが多いので、カプセルを取るときは注意しよう。

#### シビレ



④体がしびれて操縦しにくくなる

#### マイナス



④アイテムを1つ落としてしまうのだ



思いっきりの  
超新作、ソフト顔見せコーナー!

COMING  
SOON

カミングスーン

いつもは大見出しだけで1つのゲームの紹介が終わっちゃうほど新作があったけど、今回はちょっと少ないのだ。しくしく。そこで内容充実を心がけた紹介をしました。





# 将 軍

日本デクスタ ☎03-255-9761  
発売日未定

媒 体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価 格	未 定

## 戦略的に行動して一国の将軍に成り上がれ!

日本デクスタからはシミュレーションゲームが発売されるぞ。まだ3分の1ほどしかできてないけど紹介しちゃおう。舞台は映画化されたベストセラー小説『将軍』を基にして設定されているぞ。

40人もいる登場人物の能力を見て、自分のキャラを選んでからゲームが始まる。時には

ワイロを送り時には人を殺し、知力を決集して野望を貫け! 天下を握るも討ち死にするも、全てはキミの頭脳しだいだ。



①お坊さんや飯炊き女、そして百姓など、将軍になるチャンスは全員平等に持っている

## どうやって家来にするかが問題だ

道に落ちてるアイテムを拾ってお金や武具をたくさん貯めても、家来を20人集めなければ絶対に将軍にはなれない。まず人を従わせるのが大切だ。街を歩いていると自分以外の39人の人物に出会うので、相手の性別や職業を適格に判断して話しかけよう。動作は画面下の(右の写真がそれ)マークから選択するんだ。単純な戦略として、娘っ子には持ち物から髪かざりをプレゼントしたり、百姓にはワイロをあげたりしてみよう。



①左から順に、取る・あげる・命令・なでる・殺す・サブ画面を見る…など

## 時は確実に流れていってしまう!

登場人物の職業や性格などはとても個性があって、もちろんそれによって能力に差があるんだ。とりあえず始めに気にすべきことは年令。おじさんの武士なんかは最初から家来や武具を持っていたりするけど、寿命が短いので速攻で天下を統一しなければいけないんだ。考えごとをして四季の変化をながめているうちに、ポックリ死んでしまったりするぞ。悲しいなア……。



②なあ、ぼやぼやしてられないぞ



③と言いつつも、冬になっちゃった



④城の中。いよいよ將軍になったのかな?



⑤ここは店の中。何かを買いたいけど、まだわからないみたいだ

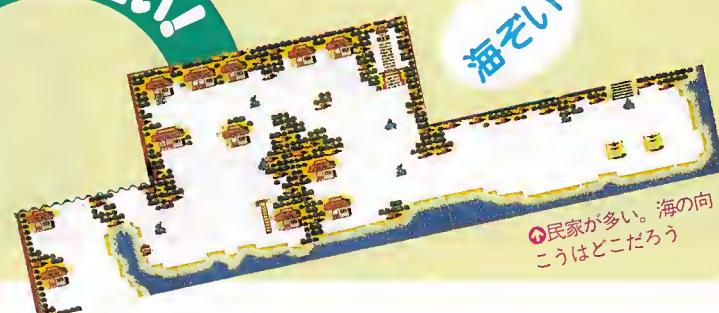


⑥城は全部で3つある。もちろん全て手中に収めなければ一國の主にはなれっこないぞ



⑦蔵や店が建ち並ぶ。誰かに会わないかな

ムップも広い!!




⑧民家が多い。海の向こうはどこだろう



# アニマルランド殺人事件

エニックス ☎03-366-4345

6月下旬発売予定

媒体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

## 平和なアニマルランドで殺人事件が起きた!

『ドラゴンクエスト』や『ウィングマン』など、多くのヒットゲームを生み出したエニックスの新作は、完全なMSXオリジナルのアドベンチャーゲームなのだ!

とある島の平和な動物村で、コンコン宝石店の社長・キタキツネのゴンキチが銃殺されて事件が幕を開けた。捜査を

依頼されたキミは、忠実な部下である犬のおいどんに命令を下し、コマンドを選択しながら事件を調べていくんだ。殺害の動機は何か、そして誰も口にしたがらない動物村の秘密とは何か。複雑にからみ合う動物関係に悩まされ、ラストには二重のドンデン返し

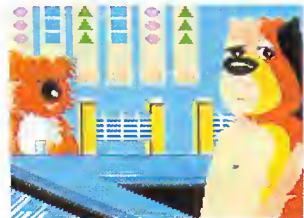
## 捜査の基本は歩くことだ

事件現場は、被害者ゴンキチの店の応接室だ。事件があったと思われる次の日の朝11時頃に、息子のココンが死体



①ここが取り調べ室だ。左側で泣くキメているのが犬のおいどん。頼りがいありそうな顔だね

### 居酒屋クマ



①居酒屋の主人と、コアラがいる。コアラは飲んベエでからんでくるぞ

を発見した。ココンが店を訪れたら店の入口にはカギがかかっていて、不審に思っカギを開けて中に入ると、ソファーには胸を血で染めた父親が横たわっていたのだ。なるほど、つじつまは合っているみたいだが、いかに息子でも全て信用するわけにはいかない。もっと聞き込みをするために動物村をあちこち歩き回ることが大切なんだ!

### マンション



①ゴンキチの別れた妻・ツネコのマンションだ。若くていい女と評判♡

## いろんな動物が登場する



①ゲームの主な登場動物。犯人はこの中にもいるかもしれないんだけど……

## 事件はどんどん意外な方向へと展開するのだ

キツネ殺しの犯人を見つけただけではこのゲームの謎を解いたことにはならないんだ。アニマルランドの過去の秘密を知ったときに、初めて事件の真相に触れることができるぞ。プロのシナリオライターが書いた社会派ドラマのような殺人事件を、はたしてキミは解決することができるか!?



①ゲーム中は暗い事件を象徴するかのよう哀歌が流れる



①決定的なシーン? 犯人は白クマかな? きっと謎があるに違いない



①火の玉、そしてこのボーズ。幽霊なのね!



①パンダのリンリンはなぜかうれしそうだよ

©エニックス

※画面は開発中のものです



# COMING SOON

## 女神転生 ~デジタル・デビル物語~

ストーリー

日本テレネット ☎03-268-1159

6月10日発売予定

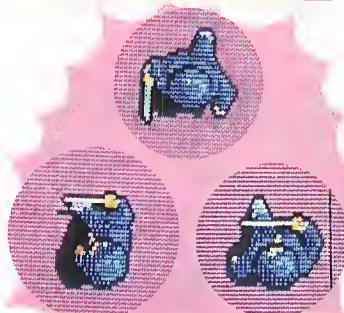
媒体	MSX	RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	6,800円

### 愛する弓子を救うため 少年は魔界へ出発した

これは同名の小説のストーリーを生かして、魔界を舞台にしたアクションゲームなのだ。(写真はPC-8801版)

自分が呼び出したデジタル・デビル「ロキ」に恋人(?)をさらわれた中島は、多重構造になっている魔界へと乗り込んでいった。合わせて160エリアもある全20ステージを、行き来しながら進むのだ。弓子は中島を待っているぞ!

主人公・中島朱実



①学生服のまま魔界へ潜入。上からのアングルでもこんな細かい動きをする

### 時代を超え、愛をかけて戦え

中島は日本神話に出てくる有名な神様・イザナギの生まれ変わり。さらわれた弓子はイザナギの恋人・イザナミの生まれ変わりなのだ。2人は日本という国が誕生した頃から愛し合っていて、何代も転生した後に高校で再会することができた。親しくない割になぜか引かれ合う2人を、なんとか幸せにしてあげたい。

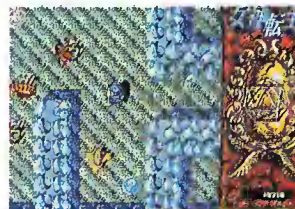


①ゲーム中に、突然こんなビジュアルシーンが!

### 魔界は複雑にからみ合う 恐怖の世界なのだ!

舞台は大きく、善の世界・悪の世界・深淵の世界に分かれている。深淵の世界は善と悪を結ぶ通路のようなところ

だ。善と悪とはそれぞれ面対称の関係にあり、しかも突然ワープする場所もあってかなりややこしい世界らしいぞ。



①戦いつつもアイテムを取ることを忘れずに。強い武器を持たなければ弓子を見つけられないぞ



①タイトルの下にいるのは、中島を助ける「ケルベロス」。まずはいつを探し出すのが先決



①左上に見える円型のは、月を表している。満月と三日月のときは、魔物の性格などが違う



①この魔物はたいして賢くないので、壁に隠れてやり過ごしてみようかな。戦いばかりじゃ疲れるし

### きもち悪い敵がいっぱい!

中島のじゃまをするのは、近くに寄りたくないほどきもち悪い魔物達だ。知脳の低いものから考える力のあるもの、植物タイプなど全部で50種類以上も出てくるぞ。

餓鬼



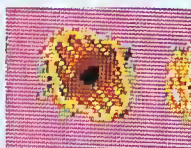
①子供の妖怪、背中に飛び移り生気を吸う

ソバージュ



①首のすぐ上の触手みたいなものが動く

ザゴール



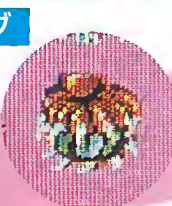
①食虫植物なのかな? キバのような花びらだ

フローラ



①美しい姿をしているが、魔界の植物は危険

バグ



①人食い貝は口を開けて中島を待つ

©西谷史・徳間書店・ムービック・シブス COMPUTER PROGRAM ©日本テレネット  
※画面はPC-8801版です



# 戦場の狼

アスキー ☎03-486-8080

6月発売予定

媒体	MSX2専用	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価格	5,980円

## ●今度はMSX2専用で発売されるんだって!

このゲームは以前にゲームセンターでヒッとして、のちにファミコンでも発売され、さらにMSXにも移植されているんだ。ゲームの内容は本誌5月号で紹介したMSX版と全く同じで、ゲーセンで遊んだことがある人はすぐにでもプレイできるぞ。

主人公は「スーパー・ジョー」という名の優秀なコンバット。ものすごい人数の敵を倒して捕虜となっている仲間を助け、悪の本拠地を全滅させるという使命を持っている

のだ。

実際にゲームしてみるとわかるけど、敵はやっつけてもやっつけても冗談かと思うくらいたくさん出てくるぞ。性格の悪いバイク兵や、クリア前の扉での激しい攻撃など、ゲーセンでの迫力は完璧に移植されているのだ。

開発途中のゲームで写真を撮ったためにキャラクタが少し小柄だけど、もう少し大きくする予定だそう。美しくなった画面で、キーボードが壊れるほど弾を撃ってみよう。

## ●戦場は前よりもグッと見やすくなったのだ!

MSX2専用の『戦場の狼』は、どちらかというファミコン版に近い画面になった。まっ赤だった地面の色も、やけに色白だった兵士の顔色も普通になって、自然な配色に仕上がったぞ。MSX版は、敵の数が多くなるとキャラクタの姿がチラついて少し気にな

ったんだけど、これはそんな心配はいらないみたいだね。

ステージは全部で4つあり、ジャングルから飛行場へと続く。ゲーセンでもファミコン版でも、常にジョーは孤独な戦いをくり返すのであった。

MSXでも戦う  
スーパー・ジョー



MSX2だけで戦う  
スーパー・ジョー



④顔がハッキリ見えなくて、少し怖そうだよ

④少し太ったみたいだけど、力は衰えてない

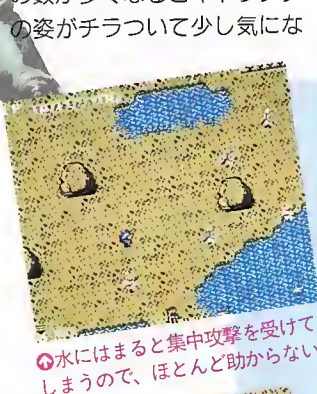
行くぞ!



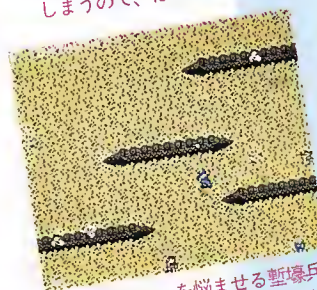
④このまっ赤な大地は、戦死した兵士の血がにじんだものなのか!?



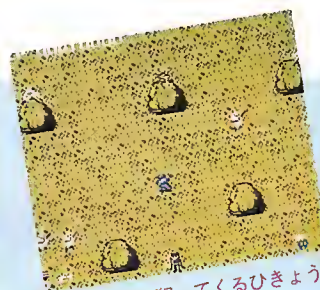
④こちらはMSX2専用でのジャングル。ファミコンそっくりだ!



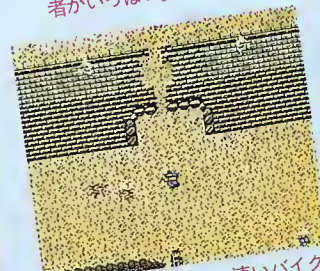
④水にはまると集中攻撃を受けてしまうので、ほとんど助からない



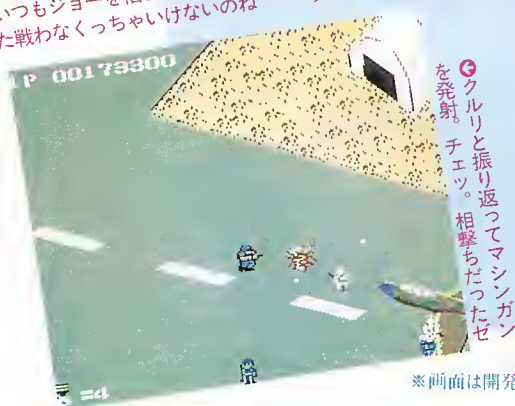
④いつもジョーを悩ませる塹壕兵。また戦わなくっちゃいけないのね



④岩かげから狙ってくるひきょう者がいっぱい。フン、やなヤツ!



④橋の上には逃げ足の速いバイク兵が、決まって攻撃してくるのだ



④クルリと振り返ってマシンガンを発射。チエツ。相撃ちだったぜ

©カプコン

※画面は開発中のものです



# COMING SOON

## 迷宮への扉

電波新聞社 ☎03-445-6111  
6月発売予定

媒体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

### 名も知れぬ島に若者は希望を求めて旅立った

電波新聞社の今度の新作はMZ-1500版の移植ゲーム。

自分も含めて4人までパーティを組んで、希望を求めてお互いに成長していくという、完璧なRPGなのだ。4人の職業は、農民・戦士・商人・魔術師とバラバラで、もちろん性格も違っている。島はとても広いため、マップをかかないとすぐに迷ってしまうぞ。村人と話したり敵を倒しながら、求めている希望とはいっ

たい何か、そしてそれはどこにあるのかを発見しよう。

画面は大きく3つ分かれている。①は自分の視界。敵もここに出る。②は今の自分の位置を示す。③は4人の名前や現在の能力などを表している。

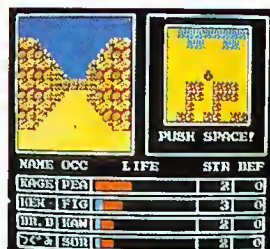
①  
②  
③  
今の立場を考えてゲームするわけだ



④タイトル画面にしっかりとRPGだと書いてあるノ



⑤スネイクが突如出現。もちろん戦うことを選ぶんだ



⑥今中心になってゲームしているのは戦士キャラ



## Sofia ソフィア

電波新聞社 ☎03-445-6111  
6月発売予定

媒体		RAM	16K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

### 聖なるクリスタルを求めて冒険が始まった!

『迷宮への扉』と同じく、これもMZ-1500の移植ものだ。

タイトル名は主人公の女の子の名前。好奇心の強いソフィアは、触れてはいけないといわれている神殿の下のクリスタルを手にしてしまった。そして現実とは少し違うパラレルワールドに落ちてしまい、元に戻るためにクリスタルを探しに出かけた。パラレルワールドは地上と地下の2つに分かれていて、地上の方が敵

やワナが少ない。先に進むには断然有利だけど、地下には冒険には欠かせないアイテムがあるらしい。あちこちにある扉も開けなくちゃいけないし、どうすれば早く元の世界に行けるのかな。



⑦目の前の扉は閉じています。同じ色のカギがないと開かないのだ



⑧いたずらしなきゃよかった。こんなとこ歩けるわけじゃない



⑨頭の上にはお金の入った袋が。もちろん彼女には見えないうけど

⑩こらこらっ! 見るだけならいいけど、取ったりしちゃだめよ!



## ハードウェアにソフトウェア

コンピュータのハードウェアを“体力”というならソフトウェアは“いのち”といえるでしょう。日本では、ソフトウェアの重要性が十分に理解されないまま今まできています。「コンピュータ、ソフトがなければただの箱」という言葉が示すとおり、ソフトウェアはハードウェアと対等、あるいはそれ以上の重要性があると思えます。ソフトウェアの価値というのは、容量の大きさで決まるものではありません。大切なことは、使う人が満足できるソフトかどうかということです。

したがって、たとえメガROMソフトといえども、それ以上の中味のある、ユーザーを満足させられる32KROMのソフトがあれば後者のほうが価値が高いということになります。

MSXのソフトは最近、非常に高品質化してきています。つまり、価値が高くなってきているわけです。今はゲーム用ソフトが大半をしめていますが、次第に家庭用の価値の高いソフトが現れてくると思います。そういうソフトが出てきてはじめて、MSXは家庭用のパソコンとして本当の地位を確立することになるわけです。

私たちソフトウェアメーカーの役割はコンピュータ普及のカギとなる価値の高いソフトウェアを生み出し、ハードウェアに“いのち”をふきこんでやることだと考えて日々努力しております。



●神戸本社・コナミソフト開発ビル

『FAN VOICE』はその回の執筆者が次回の執筆者を指名していく、リレー・エッセイです。今回の上月氏が指名した人物は、「松下電器の前田部長」。松下電器最初のMSX、キングコングCF-2000などを開発した松下電器技術本部PC開発部の部長さんです。

## PROFILE

こうづきかげまさ 昭和41年、関西大学卒業。昭和44年、現在のコナミを創業（法人としての設立は昭和48年）する。コナミ株式会社代表取締役社長。1940年生まれ。

## 上月景正

■PUBLISHER=山下辰巳<編集>徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR IN CHIEF=山森尚 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=北根紀子+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=今野文恵 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+上村治彦+佐藤善一+高橋俊哉+永吉敏男+橋本光弘+半沢誠一+村松孝英+矢萩茂樹 ■STAFF PHOTOGRAPHERS=渋谷隆+萩原脩 ■CONTRIBUTORS=田原由紀+矢野健太郎 ■EDITORIAL COORDINATOR=今野文恵 ■GENERAL COORDINATOR=島宮美幸<制作> ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=(有)デザイン人見和一・鈴木潤+原健二+山田孝陽+若尾輝見 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+しまづどんき+なつやませいじゅ ■COVER ARTIST=青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS=あくせす<村山成幸>+(株)ワードポップ<佐藤政美・和泉裕二>・崎山裕子・平間順子・黒木紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒河万里子> ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1987 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

電子マルコ  
ポーロと呼んでも  
いいだろう。ファン  
コレ『パソコン通信』の記事

制作に使われた1台のMSX2は、約3万円のモデムを通じて全国津々浦々を「見聞」して歩いた。すすと新潟のネットに入りこみ、駅前のうまいラーメン屋に関する情報を仕入れたかと思うと、すぐに大阪のネットに飛びこんでタコヤキを美味しんぼしてみせ、また別のネットに入って会ったこともないSFファンのSF談義をのぞいてみたり、JALネットのフライト情報を走り抜けたりした。一方でゲームマシンでありながら、もう一方でこうした難しいこともやってのける、それがパソコンであるMSXのいいところなのだと思う。ガシーン、ジャキーンと都合よく変形するロボットのようにMSXも使い方に応じてどんどん変身していく。できることもやりたいことも多すぎて困っている読者のかわりに、編集部がまずいろいろ試していく、それがMSXファンの使命なのだ。新しいゲームの品定めなどやりながら、いろいろ迷う編集部ゆえに次号予告はできないわけで、

次号  
7月号は  
6月8日  
発売!!

## AD INDEX

アイレム販売	100
アスキー	17
コナミ	118、表3
ザイン・ソフト	89
スクウェア	90、91
ソニー	表2、3
徳間コミュニケーションズ	98
東芝EMI	96
日本テレネット	97
日本ファルコム	4
H A L研究所	99
ビクター音楽産業	94
ポニー	92、93
ホット・ビー	95
松下電器産業	表4



# 1942

君の戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわせ！はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空母に帰艦できるか!? 1ステージは海→陸地へとスクロールする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップします。

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2 (VRAM容量128K) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円



※画面写真はMSX2のものです

# 戦場の狼 THE WAY TO VICTORY

とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパージョー」は極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中へ乗り込もうとしている。極秘任務とは難攻不落と言われ、ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と本部破壊！はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,800円 ●MSX2 (VRAM容量128K) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円 5月発売予定



※画面写真は開発中のものです

キャッスルエクセレント

# Castle EXCELLENT

ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか？一度キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともキャッスルで遊びたいはずですよ。そんな方のためにキャッスルエクセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダイナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げました。悩むことの楽しさを発見して下さい。

●MSX (RAM容量8K以上) 対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。



# THE AMUSEMENT WORLD OF MSX

## DUNGEON MASTER

ダンジョンマスター

なんと、1〜3人で同時プレイが可能なロールプレイングなのだ。ファイター（戦士）、クレリック（僧侶）、シーフ（盗賊）、マジシャン（魔術師）の中から好きなキャラクターのタイプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラクターを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクターを同時に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンスターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50種類以上もあるのだ。

君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX (RAM容量16K以上) 対応 ●ROMカートリッジ ●定価5,800円

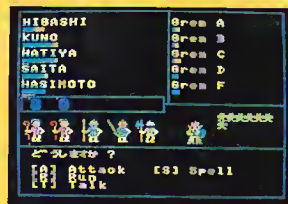
※2、3人で遊ぶときは  
ジョイスティックが必要。  
データはパスワード方式。



## ザ・ブラック オニキスII

新たなる冒険が始まる。前回腕をみかいてきたキミ、これから参加しようと思っているキミ、寺院（Temple）への扉はいま開かれた。キミの行く手をはばむのは、人々を迷わす迷路の罠。そして、無数とも思われる化物たちだ。今度はいくら強力な武器を使っても、それだけでは生き残ることはできない。だが、憂えることはない。苦境にたつたキミには新たなる力が与えられるであろう。それは不思議な力、未知なる力。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地をわるであろう。大好評のザ・ブラックオニキスの第2弾。

●MSX (RAM容量8K以上) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価6,800円



# THE AMUSEMENT WORLD OF MSX

総合カタログ







ガリウスの迷宮  
～魔城伝説II～



現赤下血、急付中藥！

MSX 対応

1Mビット

グreek王国姫、アフ  
ロディテを救うため、ア  
トス山に向かったボポ  
ロン。しかしそれは、  
」の震<sup>わな</sup>だった。留守中  
界の拠点としてし

まったガリウス。なんと真の魔域は、祖国グリー

ク城にあったのだ。前作(魔城伝説Ⅰ)のアクション性プラスロールプレイング。空前の大スケールで魔城伝説は、いま、クライマックスを迎える。

(ゲーム談)ワタシはゲーム界の玉三郎とよばれてるが、悪玉三郎のガリウスは許せん! 4,980円

**ゲムラ**  
種族名は、ブラウンカンザウルス。テレビゲームのおもしろさを食べて生きている、ゲーム界の“グルメ”なのだ!!

## 4.時代への挑戦

がんばれゴエモン!

どろ ちゅう  
からくり道中



© KONAMI 1987



**MSX2対応**

出雲の国からはるかお江戸までウン千里。  
庶民に小判を分けあたえ、悪大名どもをこ  
らしめながら旅するゴエモンとねずみ小僧  
のせ直し物語。ファミコンにつぎMSX界  
にも<sup>ぜんどう</sup>旋風を巻き込んだベストセラー作品です。  
(ゲーム談)ゴエモンさん、ワタシにも、小判  
をめぐんでください。

## 5.伝説への挑戦

よみがえ  
甦る伝説

# キングコング 2

ゴルネボで生きつづけているとい  
うコング伝説は本当なのか？ そし  
て無事レディコングを捕らえること  
は可能か？ 永遠のスーパーヒーロ  
ー、キングコングの命を救うため、  
謎に囲まれたゴルネボの密林地帯  
へ、ミッチェルが挑む！

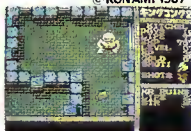
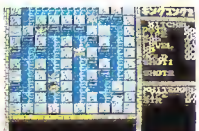
(ゲムラ談)うん、オモシロサも  
興奮度もキングサイズ。ゆか  
いへビー級チャンピオンと呼  
びたい。 **5,800円**

キングコング2



MSX2対応

TIME



# コナミの挑戦シリーズ



## 2. 侵入への挑戦 近日発売予定 メタルギア

ハデな行動はつつしめ! 一人で秘密裏に敵地に忍びこみ、速やかに任務を遂行せよ! もし、キミがそんな命

令を下されたらどうするか? スリルとサスペンスがうずまく、まさにハードボイルドタッチのこの一作。戦うばかりがゲームではない。

キミの行動力を試すのには絶好のゲームだ。

(ゲームラ談) 話題独占マチャイナシの最高傑作! それにしてもコナミのゲームは、どれをとってもイキがいい。まるでキンタロウ飴みたいだ。

© KONAMI 1987



●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。

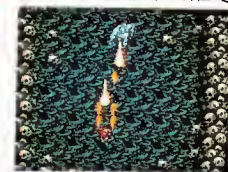
おどろきの作戦! 潜入作戦

MSX2対応  
1Mビット

## 3. 神話への挑戦 火の鳥

MSX2対応  
1Mビット

HINO TORI  
© 角川春樹事務所 / 東北新社



過去から未来まで、地上の全てを見守っている永遠の鳥—「火の鳥」の啓示を受け、悪霊退治の旅に出た「我主」。先へ、先へ進むごとに、宇宙の真理が見えてくる。正義の心を持たないとクリアできない画面がゾクゾク、ときめき神話ロマンです。

(ゲームラ談) 画像の美しさだけで特記モノ。四次元感覚で楽しめるゾ!

5,800円

## 6. 頭脳への挑戦

MSX対応



これを見逃しては、パズルゲームは語れない。なんたってキャラがサイコー。主役のアップくんをはじめ、正体不明の連中が、ところ狭しと、あっちへ、こっちへ飛びまわる。キミのパパやママまで夢中になってしまうこと、う

けあいです。

(ゲームラ談) こ、これは、頭の格闘技だ! 脳ミソが「カラシメンタイコ」になってしまう。4,800円

© KONAMI 1987



なんとビックリ

コナミのソフトは、さらにおトクな機能付き!

「Qバート」のソフトがあれば、

「ゴエモン」「火の鳥」で、あの「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」として使える! 「ガリウスの迷宮」では、スタート時からパワーアップした状態になる!

「火の鳥」のソフトがあれば、

「キングコング2」に、テープセーブ機能を加えられる!

「魔城伝説I」のソフトがあれば、

そして「ガリウスの迷宮」で、蘇生が99回まで可能になる!

# うけてみろ!

新製品情報

関東地区

03-262-9110

関西地区

06-334-0399

北海道地区

011-851-3000

コナミ株式会社

本社 / 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大阪支店 / 〒561 大阪府豊中市庄内3-1-5

福岡営業所 / 〒810 福岡市中央区天神2-8-10

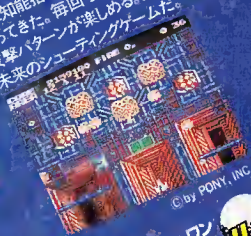
●MSXマークはアスキーの商標です。



また来た、もう来た、メガロム第二弾。

**ZANIC**

ザナック (ポニー)  
R58Y5093 価格 ¥5,800円  
人工知能搭載のすごいソフトが  
やってきた。毎回ちがった敵の  
攻撃パターンが楽しめる。まさに  
未来のシューティングゲームだ。



ホール・イン・ワン  
**スペシャル**  
ホール・イン・ワン・スペシャル (株研研究所)  
HM-022 価格 ¥5,600円

ホール・イン・ワンに数々の難関コース。  
変化に富んだ数々の難関コース。  
毎回変わる風向きや風力に注意  
してクラブを選べたら、さあ、  
ホール・イン・ワンにチャレンジだ。



**キングコング2**  
キングコング2 (コナミ)  
RC745 価格 ¥5,800円

あのキングコングがよみがえる。  
復活に必要な大量の血液を求め  
て、急げミッチェル。コングの島へ。  
数々の難敵を倒してつき進もう。



DEG  
SHO-KUFW CO., LTD.

**ドラキュラ**  
悪魔城ドラキュラ (コナミ)  
RC744 価格 ¥5,800円

復活したドラキュラを退治する  
ために、青年シモンが悪魔城  
へ向かう。武器はムチひとつ。全  
18ステージのホラーゲームだ。



C KONAMI 1986

君もチャレンジしませんか。  
興奮のネットワークゲーム。

**AI GRANDPRIX**

パソコン通信を使ったアパ  
カ大陸横断レース。6月27  
日まで引き続き実施です。



くわしくは、日本テレネット株  
会員課まで  
075(211)344/16

◎その他にも、「火の鳥」、「スーパ  
ランボースペシャル」、「ターウ  
ン4078」、「スーパードリフト」  
「1942」、「棋士平」、「戦場の狼」  
など、話題のソフトが勢ぞろい。  
※この広告のソフトはMSX2用です。  
ソフトはすべてパナソニックセン  
タで取り扱いです。



ゲームも楽しい。広がるA1コンボで  
いろいろできて楽しい。もう楽しさの洪水だ。

全国のゲーム少年にうれしいニュース。メガロム  
ソフト第二弾。こんども話題のソフトがいっぱいだ。

MSX2の大迫力ゲームに、僕らの遊びが  
ますます加熱する。その上ワープロ、通信、データ  
保存、ビデオ編集など楽しさ広げるA1コンボも新登場。

**パナソニック MSX2 パソコン** 標準価格 29,800円

FS-A1▶ ボディカラーは2色・ブラック、レッド▶ RGB機能をまじしために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル  
(別売 FS-VC3011 標準価格3,000円) が必要です。▶ お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書き  
の上、〒571 大阪府門真市大字門真1005番地 松下電器産業(株) 情報機器部 MKF 係まで。MSXはアスキーの商標です。

ジョイパッド (別売)  
FS-JS220  
標準価格1,500円

A1コンボで楽しもう。①ワープロには、ワ  
ープロ・プリンタ(FS-PW1 標準価格49,800  
円) ②通信には、通信モデムカードリッジ (FS-  
CM820 標準価格29,800円) ③3.5インチフロッ  
ピーディスクドライブ(FS-FD1 標準価格44,800円)  
④ビデオ編集には、ビデオトップパ (6月発売予定)

**Panasonic A1**

松下電器産業株式会社